W1070/W1080ST

Projector Digital

Série Cinema em Casa

Manual do Utilizador

Tabela de conteúdos

Instruções importantes de segurança 3

Visão geral 6

Conteúdo da embalagem 6
Substituir a pilhas do telecomando 7
Alcance efetivo do telecomando 7
Funcionalidades do projector 9
Vista exterior do projector 10
Controlos e funções 11
- Painel de controlo 11
- Telecomando 12

Posicionar o projector 13

Escolher um local 13
Obter o tamanho ideal de projecção de imagem 14
- Como determinar a posição do projector para um determinado tamanho de ecrã 14
- Como determinar o tamanho de ecrã recomendado para uma determinada distância 14
- Dimensões da projecção 16
- Ajustar a lente de projecção na vertical 20

Ligação com equipamentos de vídeo 21

- Preparações 21
- Ligação a dispositivos HDMI 21
- Ligação de dispositivos vídeo-componente 22
- Ligação de dispositivos de vídeo ou S-vídeo 22
- Ligação a um computador 23

Utilizar o projector 24

Ligar o projector 24
Seleccionar uma fonte de entrada 25
Ajustar o tamanho e a clareza da imagem 25
Utilizar os menus 26
Segurança do projector 26
- Utilizar um bloqueio de cabo de segurança 26
- Utilizar a função de palavra-passe 27

Ajustar a imagem projectada 29
- Ajustar o ângulo de projecção 29
- Corrigir distorções de imagem 29

Utilizar os modos predefinido e de utilizador 30
Ajustar qualidade da imagem 31
Controlos avançados da qualidade de imagem 33
Ajustar o som 35
Seleccionar o formato de imagem 36
Amplificar e pesquisar detalhes 37
Funcionamento em áreas de grande altitude 38
Ver conteúdos 3D 38
Personalizar o menu de imagem do projector 39
Bloqueio dos botões de controlo 39
Desligar o projector 40
Menus do Ecrã (OSD) 41

Informações adicionais 48

Cuidados com o projector 48
Informações da lâmpada 49
- Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada 49
- Prolongar vida útil da lâmpada 49
- Tempo de substituir a lâmpada 50
- Substituir a lâmpada 50

Indicadores 53
Resolução de Problemas 54
Especificações 55

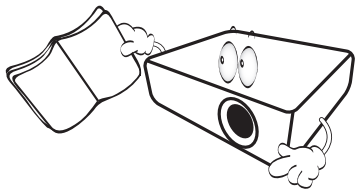
Informações sobre a garantia e direitos de autor 62

Obrigado por comprar este vídeo projector BenQ de altíssima qualidade! Foi concebido para lhe proporcionar uma agradável experiência ao utilizar o home theater. Para obter melhores resultados, leia este atentamente este manual pois ele é o seu guia para a operação e menus de controlo.

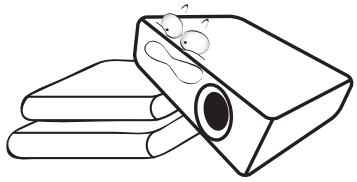
Instruções importantes de segurança

O seu projector foi concebido e testado de forma a satisfazer as mais recentes normas relativas à segurança de equipamento informático e tecnológico. Contudo, para garantir uma utilização segura deste produto, é importante que siga as instruções mencionadas neste manual e indicadas no produto.

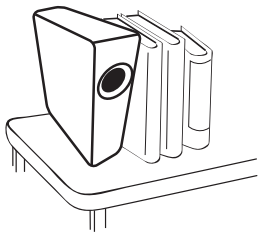
1. Leia este manual do utilizador antes de utilizar o projector. Mantenha este manual num local seguro para futuras referências.



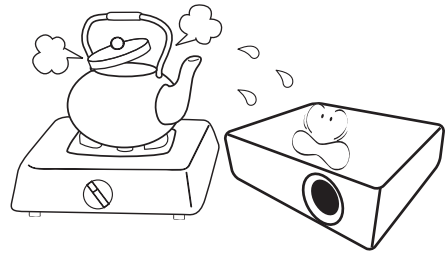
2. Coloque sempre o projector numa superfície nivelada e horizontal durante o funcionamento.
   - Não coloque o projector num carro, suporte ou mesa instável porque pode cair e avariar;
   - Não coloque substâncias inflamáveis junto do projector;
   - Não utilizar caso a inclinação for de um ângulo superior a 10 graus, da esquerda para a direita, ou superior a 15 graus da frente para trás.



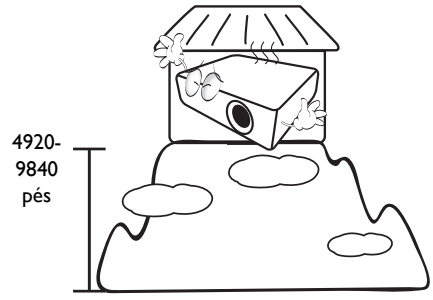
3. Não coloque o projector na vertical. Caso contrário, poderá provocar a queda do projector, causando ferimentos ou danos.



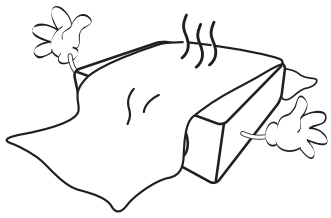
4. Não coloque o projector em nenhum dos seguintes ambientes:
   - espaços fechados ou com fraca ventilação. Deixe uma distância mínima de 50 cm até às paredes, de forma a deixar o ar circular livremente em redor do projector;
   - locais cujas temperaturas possam atingir níveis excessivamente elevados, tais como o interior de uma viatura com as janelas completamente fechadas;
   - locais em que humidade excessiva, poeiras ou fumo de cigarros possam contaminar os componentes ópticos e reduzir a vida útil do projector e escurecer a imagem;



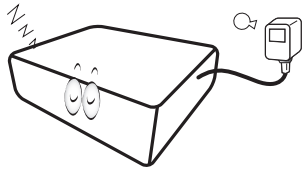
   - locais junto de alarmes de incêndios;
   - locais com uma temperatura ambiente superior a 35°C/95°F;
   - locais de altitude superior a 1500 metros/ 4920 pés acima do nível do mar.



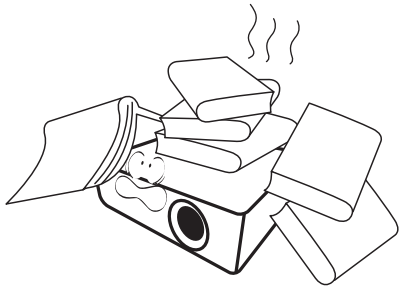
5. Não obstrua os orifícios de ventilação com o projector ligado (mesmo no modo de espera):
   - Não tape o projector com nada;
   - Não coloque o projector sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.



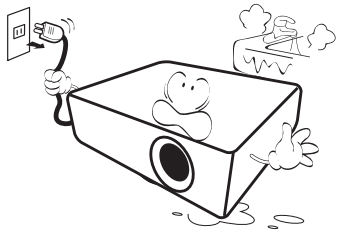
6. Em locais onde a voltagem da rede pode variar cerca de ±10 voltes, recomenda-se a utilização de um estabilizador, protector de picos, ou uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS) conforme adequado à sua utilização.



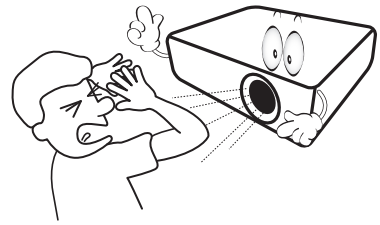
7. Não utilize o projector como degrau, nem coloque objectos pesados sobre o mesmo.



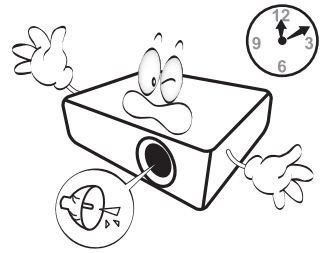
8. Não coloque líquidos junto ou sobre o projector. O derrame de liquido no projector invalida a garantia. Se o projector ficar molhado, desligue-o da tomada de alimentação e contacte a BenQ para pedir assistência técnica.



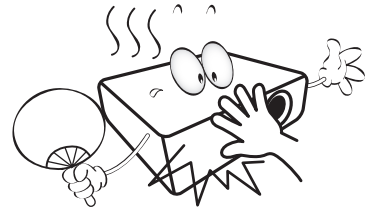
9. Não olhe directamente para a lente do projector durante o funcionamento. Pode danificar a sua visão.



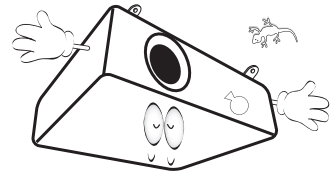
10. Não utilize a lâmpada do projector além das horas de utilização definidas. Embora seja raro, as lâmpadas podem partir caso sejam utilizadas excessivamente para além do prazo de validade.



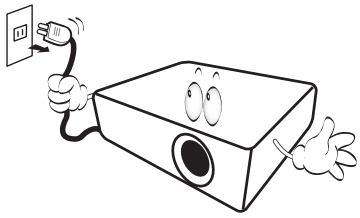
11. A lâmpada atinge temperaturas extremamente elevadas durante o funcionamento. Antes de retirar o conjunto da lâmpada para substituição, deixe o projector arrefecer durante cerca de 45 minutos.



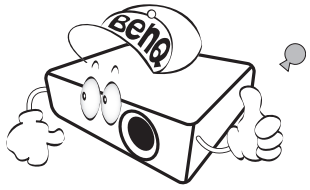
12. Este projector tem capacidade para projectar imagens invertidas, o que é útil para configurações de montagem no tecto. Utilize apenas o kit de montagem no tecto da BenQ.



13. Nunca tente substituir a unidade da lâmpada antes de o projector arrefecer e ter sido desligado da corrente.

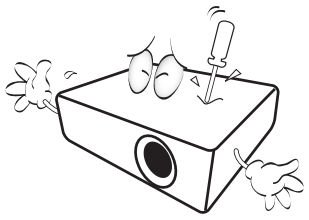


14. Quando achar que é necessário assistência, leve o projector a um técnico qualificado.



15. Não tente desmontar o projector. Existem altas voltagens perigosas no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser substituída é a lâmpada, que possui a sua própria tampa amovível. Ver página 50.

    Nunca deve desmontar ou remover qualquer uma das outras tampas. A manutenção deve ser apenas efectuada por técnicos devidamente qualificados.



⚠ **Advertência**

Guarde a embalagem original para possível transporte no futuro. Se necessitar de embalar o projector após a utilização, ajuste as lentes numa posição adequada, coloque a protecção à volta da mesma e encaixe a protecção da lente e do projector para evitar danos durante o transporte.

Condensação de humidade

Nunca opere o projector imediatamente após o mover de um local frio para um local quente. Quando o projetor for exposto a tal alteração na temperatura, poderá formar-se condensação em partes cruciais internas. Para evitar que peças importantes sejam danificadas, não utilize o projector durante pelo menos 2 horas quando houver uma alteração brusca de temperatura.

Evite líquidos voláteis

Não utilize líquidos voláteis como insecticidas ou determinados tipos de produtos de limpeza, junto do projector. Não permita que produtos plásticos ou de borracha toquem entrem em contacto com o projector durante longos períodos. Deixarão marcas no acabamento. Se limpar com um pano tratado quimicamente, não deixe de seguir as instruções de segurança do produto de limpeza.

Eliminação

Este produto contém os seguintes materiais, prejudiciais ao meio ambiente e ao corpo humano.

- Chumbo, presente na solda.
- Mercúrio, usado na lâmpada.

Para eliminar o produto ou as lâmpadas utilizadas, consulte as autoridades ambientais locais para informar-se sobre os regulamentos.

Visão geral

Conteúdo da embalagem

Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se tem os itens abaixo indicados. Alguns itens podem não estar disponíveis dependendo da região onde adquiriu o projector. Verifique no local de venda.

☞ **Alguns acessórios podem variar de região para região.**

O cartão de garantia é apenas fornecido nalgumas regiões específicas. Consulte seu revendedor para obter informações detalhadas.

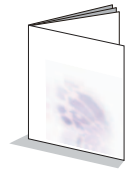
Projector

Telecomando

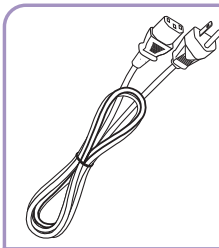
Pilhas

Cartão de garantia

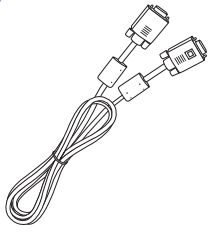
CD do Manual do Utilizador



Guia de iniciação rápida



Cabo de corrente

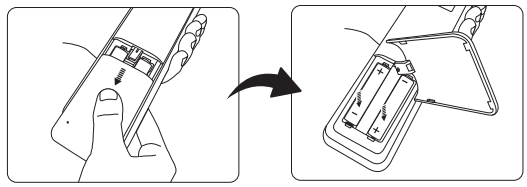


Cabo VGA

Mala de transporte (apenas W1080ST)

Substituir a pilhas do telecomando

1. Para abrir a tampa das pilhas, vire o telecomando ao contrário, empurre a saliência na tampa e desloque-a para cima, na direcção da seta, tal como ilustrado. A tampa sairá.
2. Retire quaisquer pilhas existentes (se necessário) e coloque duas pilhas AAA, respeitando as respectivas polaridades, tal como indicado na base do compartimento das pilhas. A extremidade positiva (+) corresponde ao lado positivo e a negativa (-) corresponde ao lado negativo.
3. Volte a colocar a tampa, alinhando-a com a base e voltando a deslizá-la para a respectiva posição. Pare quando esta engatar.



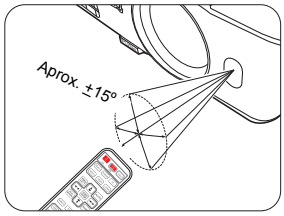
⚠
- **Evite deixar o telecomando e as pilhas num ambiente demasiado quente ou húmido, como a cozinha, casa de banho, sauna, varanda ou dentro de um carro fechado.**
- **Substitua apenas com o mesmo tipo o tipo equivalente recomendado pelo fabricante das pilhas.**
- **Elimine as pilhas usadas de acordo com as instruções do respectivo fabricante e com a legislação ambiental da sua zona.**
- **Nunca deite pilhas no fogo. Poderá ocorrer perigo de explosão.**
- **Se as baterias estiverem gastas ou se não for usar o telecomando por um período longo de tempo, remova as pilhas para evitar danos ao telecomando por possível verter das pilhas.**

Alcance efetivo do telecomando

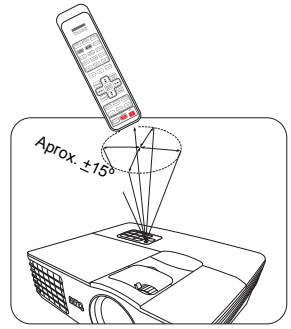
O telecomando deverá ser usado a um ângulo de 30 graus perpendicular ao(s) sensor(es) IR de telecomando do projetor para funcionar corretamente. A distância entre o telecomando e sensor(es) não deverá exceder os 8 metros (~ 26 pés).

Certifique-se que não há obstáculos entre o telecomando e o(s) senssor(es) IR no projetor, que possam obstruir o feixe infra vermelho.

- Trabalhar com o projetor a partir da frente



- Trabalhar com o projetor a partir do topo



⚠ Montagem do projector no tecto

Queremos que desfrute de uma experiência agradável ao utilizar o seu projector BenQ; por isso, chamamos a sua atenção para a questão da segurança, de modo a evitar danos pessoais e de propriedade.

Se pretender montar o projector no tecto, recomendamos vivamente a utilização de um kit adequado de montagem no tecto para projectores BenQ e que se certifique da perfeição e segurança da instalação.

Se utilizar um kit de montagem no tecto para projectores de uma marca que não a BenQ, existe o risco de queda do projector devido a uma instalação incorrecta, provocada pela utilização de parafusos com um comprimento ou calibre incorrectos.

Pode adquirir um kit de montagem no tecto para projectores BenQ no local onde adquiriu o projector BenQ. A BenQ recomenda a aquisição de um cabo de segurança separado compatível com bloqueio Kensington, que deve ser instalado, de forma segura, na ranhura para bloqueio Kensington no projector e na base do suporte de montagem no tecto. Isto servirá o papel secundário de segurar o projector caso a ligação ao suporte de montagem se solte.

Funcionalidades do projector

- **Totalmente compatível com HD**

  O projector é compatível com formatos de TV de Definição Padrão (SDTV) 480i, 576i, televisão de Definição Melhorada (EDTV), 480p, 576p e TV de Alta Definição (HDTV) 720p, 1080i/p a 60Hz, com o formato 1080p proporcionando uma reprodução de imagem de 1:1.

- **Alta qualidade de imagem**

  O projector proporciona excelente qualidade de imagem devido à alta resolução, excelente luminosidade do home theater, proporção de contraste elevado, cores vívidas e reprodução em escala de cinza de qualidade.

- **Luminosidade elevada**

  O projector contém luminosidade super elevada para obter uma excelente qualidade de imagem em condições de luz ambiente, ultrapassando os projectores convencionais.

- **Reprodução de cores vívidas**

  O projector apresenta uma roda de cores de 6 segmentos que produz profundidade e gama de cores não alcançáveis com inferiores rodas de cores de segmento.

- **Escala de cinza de qualidade**

  Quando visto em um ambiente escurecido, o controlo automático de gama proporciona excelente exibição de escala de cinza, o que revela detalhes nas sombras, à noite ou em cenas escurecidas.

- **Ampla gama de entradas e formatos de vídeo**

  O projector suporta uma ampla gama de entradas para ligações aos seus equipamentos de vídeo e computador, incluindo vídeo componente, S-Video e vídeo composto, assim como HDMI, PC e um disparador de saída para ligação a sistemas de iluminação ambiente e ecrã automatizados.

- **Controlo de calibração com certificação ISF**

  Para atingir maior padrão de desempenho, o projector incorpora as definições de modo ISF NIGHT e ISF DAY nos menus OSD, que requerem serviço de calibração profissional de instaladores ISF autorizados.

- **Função 3D**

  Para desfrutar de filmes, vídeos e eventos desportivos em 3D e numa forma mais realizta, apresentando a profundidade das imagens através de HDMI.

- **Altifalante(s) integrado(s)**

  Altifalante(s) integrado(s) permitindo áudio mono misturado quando é ligada uma entrada áudio.

- **Desvio intuitivo da lente (W1070)**

  O controlo intuitivo sobre o desvio da lente oferece flexibilidade na configuração do seu projector.

- **Proporção curta projeção (W1080ST)**

  A proporção de curta projeção permite uma qualidade de imagem 1080p com distâncias menores de projeção.

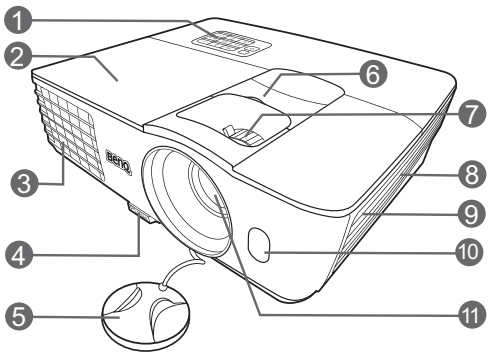
- **SmartEco**

  Tecnologia SmartEco™ poupa o consumo de energia da lâmpada até 70% dependendo do nível de luminosidade do conteúdo quando o modo **SmartEco** é selecionado.

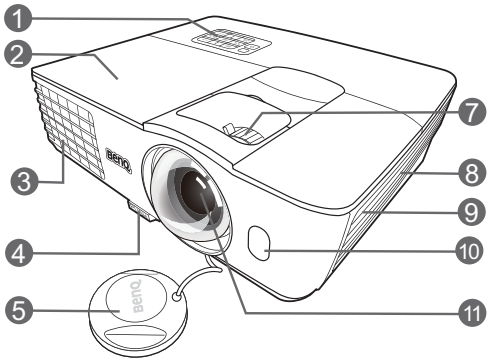
Vista exterior do projector

Vista frontal e parte superior

W1070

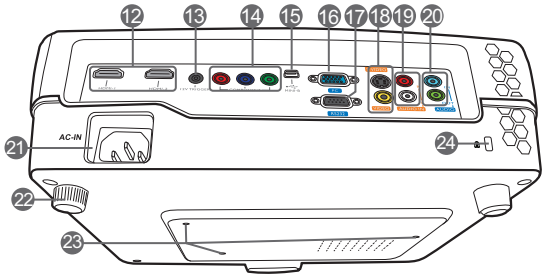


W1080ST



Vista traseira e lateral

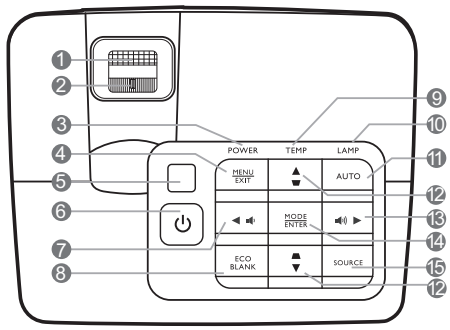
Consulte "Ligação com equipamentos de vídeo" na página 21 para detalhes de ligação.



1. **Painel de controlo (Consulte "Painel de controlo" na página 11 para mais informações.)**
2. **Tampa da lâmpada**
3. **Ventilação (saída de ar quente)**
4. **Botão de libertação rápido**
5. **Tampa da lente**
6. **Alavanca de desvio da lente**
7. **Anel de focagem e zoom**
8. **Grelha (entrada de ar fresco)**
9. **Grelha do altifalante**
10. **Sensor de IR frontal**
11. **Lente de projecção**
12. **Portas HDMI**
13. **terminal de saída de 12VDC**
    Utilizado para activar dispositivos externos tal como um ecrã eléctrico ou controlo de luz, etc. Consulte o seu distribuidor sobre como ligar estes dispositivos.
14. **Entradas de componente de vídeo (RCA)**
    suporta sinais de vídeo Y/PB/PR ou Y/CB/CR
15. **Porta mini USB**
    (Usada para reparações)
16. **Tomada de entrada de sinal RGB (PC)/ Component Video (YPbPr/ YCbCr)**
17. **Porta de controlo RS-232**
    Utilizado para ligar a um PC ou sistema de automatização/controlo de cinema caseiro.
18. **Entrada S-Video (mini DIN 4-pinos)**
    Entradas de vídeo composto (RCA)
19. **Tomadas de entrada áudio (L/R)**
20. **Tomada de entrada áudio**
    Tomada de saída áudio
21. **Entrada do cabo de alimentação de CA**
22. **Pé de ajuste traseiro**
23. **Orifícios de montagem no tecto**
24. **Ranhura de bloqueio Kensington**

Controlos e funções

Painel de controlo



1. **Anel de focagem**

   Ajusta a focagem da imagem projectada.
2. **Anel de zoom**

   Ajusta o tamanho da imagem.
3. **POWER (Luz indicadora de corrente)**

   Acende-se ou fica intermitente quando o projector está em funcionamento.
4. **MENU/EXIT**

   Liga o menu de ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior, sai e guarda as definições de menu.
5. **Sensor remoto IR de topo**
6. **⏻ ENERGIA**

   Liga ou coloca o projector no modo de espera.
7. **◀ Esquerda/ 🔉**

   Reduz o volume do projetor.
8. **ECO BLANK**

   Usado para esvaziar a imagem do ecrã.
9. **TEMP (Luz de aviso da temperatura)**

   Acende-se ou pisca a vermelho se a temperatura do projector estiver demasiado alta.
10. **LAMP (Luz indicadora de estado LÂMPADA)**

    Indica o estado da lâmpada. Acende-se ou fica intermitente quando a lâmpada tiver algum problema.
11. **AUTO**

    Determina automaticamente os tempos de melhor imagem para a imagem apresentada.
12. **Teclas de distorção/seta (▼/▲ Cima, ▲ /▼ Baixo)**

    Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção.
13. **▶ Direita/ 🔊**

    Aumenta o volume do projetor.

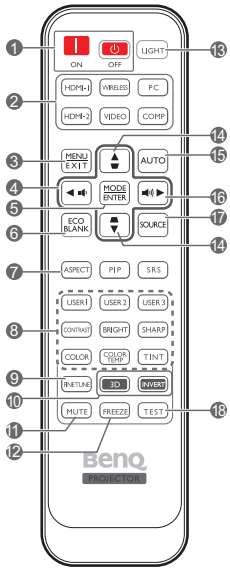
    Quando o menu de ecrã (OSD) está ativo, as teclas #7, #12, e #13 são usadas como setas direcionais para selecionar os itens de menu desejados e realizar ajustes.
14. **MODE/ENTER**

    Seleciona um modo de configuração de imagem disponível.

    Ativa a selecção do item de menu de ecrã (OSD).
15. **SOURCE**

    Apresenta a barra de seleção de fonte.

Telecomando



1. **Energia ON/OFF**

   Liga ou desliga o projetor.
2. **Teclas de selecção de fonte**

   Selecciona uma fonte de entrada para exibição.
3. **MENU/EXIT**

   Liga o menu de ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior, sai e guarda as definições de menu.
4. **◄ Esquerda**

   Reduz o volume do projetor.

   Quando o menu de ecrã está activo, os botões #4, #14 e #16 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens do menu pretendidos e para fazer ajustes.
5. **MODE/ENTER**

   Selecciona um modo de configuração de imagem disponível.

   Ativa a selecção do item de menu de ecrã (OSD).
6. **ECO BLANK**

   Usado para esvaziar a imagem do ecrã.
7. **ASPECT**

   Selecciona o formato de exibição da imagem.
8. **Teclas de ajuste da qualidade da imagem**

   Estas teclas de função executam as mesmas tarefas especificadas no menu OSD. Para detalhes, consulte "Ajustar qualidade da imagem" na página 31.
9. **FINE TUNE**

   Exibe o menu "**Afinação da temperatura da cor**". Para detalhes, consulte "Seleccionar uma temperatura de cor preferida" na página 33.
10. **3D/INVERT**

    Entra directamente no menu "**3D**" e alterna a função de inversão entre ligada e desligada.
11. **MUTE**

    Liga ou desliga o som do projetor.
12. **FREEZE**

    Congela a imagem projectada.
13. **LIGHT**

    A LED de retroiluminação acende-se e fica ligada durante aproximadamente 10 segundos quando prime qualquer tecla no telecomando. Premir qualquer outra tecla dentro do espaço de 10 segundos desliga a LED de retroiluminação.
14. **Teclas de distorção/seta (▼/▲ Cima, ▲/▼ Baixo)**

    Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção.

    Quando o menu de ecrã está activo, os botões #4, #14 e #16 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens do menu pretendidos e para fazer ajustes.
15. **AUTO**

    Determina automaticamente os tempos de melhor imagem para a imagem apresentada.
16. **►Direita**

    Aumenta o volume do projetor.

    Quando o menu de ecrã está activo, os botões #4, #14 e #16 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens do menu pretendidos e para fazer ajustes.
17. **SOURCE**

    Apresenta a barra de seleção de fonte. (**WIRELESS** não disponível)
18. **TEST**

    Exibe o padrão de teste.

☞ **WIRELESS, PIP e chaves SRS não disponíveis.**

Posicionar o projector

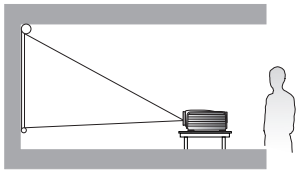
Escolher um local

O projector foi concebido para ser instalado numa das quatro seguintes posições de instalação.

A disposição da sala ou as preferências pessoais irão ditar a posição de instalação a adoptar. Tome em consideração o tamanho e a posição do ecrã, a localização da tomada eléctrica adequada, assim como a localização e a distância entre o projector e o resto do seu equipamento.

1. Frente:

Seleccione esta posição com o projector colocado perto do chão e de frente para o ecrã. Esta é a maneira mais comum de posicionar o projector, para uma definição rápida e maior facilidade de transporte.

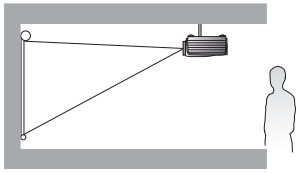


2. Projecção frontal:

Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e de frente para o ecrã.

Adquira o Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ no seu revendedor e instale o projector no tecto.

*Definir **Projecção frontal** após ligar o projector.

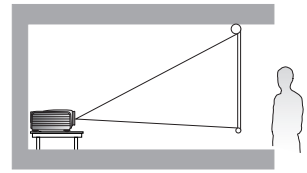


3. Trás:

Seleccione esta posição com o projector colocado perto do chão e por detrás do ecrã.

Note que é necessário um ecrã especial para retroprojecção.

*Definir **Trás** após ligar o projector.

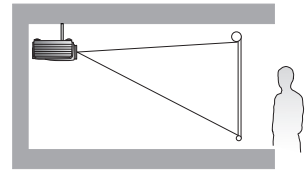


4. Retroproj. tecto:

Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e por detrás do ecrã.

Note que para esta instalação são necessários um ecrã especial para retroprojecção e um Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ.

*Definir **Retroproj. tecto** após ligar o projector.



***Para definir a posição do projector:**

1. **Prima MENU/EXIT no projector ou no telecomando e prima ◀/▶ até que o DEFIN. SISTEMA: Básica menu seja realçado.**
2. **Prima ▲/▼ para realçar Posição do projector e prima ◀/▶ até seleccionar a posição correcta.**

Obter o tamanho ideal de projecção de imagem

A distância entre a lente do projector e o ecrã, a definição do zoom e o formato do vídeo influenciam o tamanho da imagem projectada.

O projector deve ser sempre colocado na horizontal (numa superfície nivelada, como uma mesa) e posicionado directamente na perpendicular a um ângulo de 90°) em relação ao ecrã. Isto impede imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção (ou projecções em superfícies com ângulos). Se o projector for montado no tecto, deve ser montado invertido.

Se o projector for colocado a uma maior distância do ecrã, o tamanho da imagem projectada aumenta e o desvio vertical também aumenta proporcionalmente.

Ao determinar as posições do ecrã e do projector, é necessário ter em conta o tamanho da imagem projectada e a dimensão do desvio vertical, ambos directamente proporcionais à distância de projecção.

Este projector está equipado com lentes amovíveis. Consulte "Ajustar a lente de projecção na vertical" na página 20 para obter mais informações. Pode ver os diagramas nas páginas 16 e 18 para os valores de desvio vertical nas tabelas de dimensões medidas quando a lente está totalmente desviada para cima ou para baixo.

☞ **Desvio de lente apenas disponível em W1070.**

Como determinar a posição do projector para um determinado tamanho de ecrã

1. Determinar o formato do seu ecrã, 16:9 ou 4:3?
2. Consulte a tabela e identifique o valor que mais se aproxima do tamanho do seu ecrã nas colunas da esquerda, denominadas "Dimensões de ecrãs". Utilizando este valor, procure nesta linha, à direita, a distância média correspondente ao valor do ecrã, na coluna denominada "Média". Esta é a distância de projecção.
3. Decida a posição exacta do projector de acordo com a posição do ecrã e dos limites de desvio vertical da lente ajustável.

<Exemplo>
W1070: Se estiver a utilizar um ecrã de 120 polegadas no formato 4:3, consulte "O formato do ecrã é de 4:3 e a imagem projectada é 16:9". A distância média de projecção é de 3.207 mm.

Como determinar o tamanho de ecrã recomendado para uma determinada distância

Este método pode ser utilizado no caso de ter adquirido este projector e desejar saber qual o tamanho de ecrã que se adequa à sua sala.

O tamanho máximo do ecrã é limitado pelo espaço físico disponível na sala.

1. Determinar o formato do seu ecrã, 16:9 ou 4:3?
2. Meça a distância entre o projector e o local onde pretende colocar o ecrã. Esta é a distância de projecção.
3. Consulte a tabela e identifique o valor que mais se aproxima da sua medição entre os valores de distância média que se encontram na coluna denominada "Média". Verifique se a distância medida se situa entre as distâncias mínima e máxima indicadas em cada lado do valor de distância média.
4. Utilizando este valor, verifique no lado esquerdo dessa linha a diagonal do ecrã correspondente. Esse é o tamanho da imagem projectada a essa distância de projecção.

<Exemplo>
W1070: Se tiver um ecrã no formato 16:9 e a distância de projecção for de 4.000 mm, consulte "O formato do ecrã é de 16:9 e a imagem projectada é 16:9". O número mais próximo na coluna "Média" é 4.076 mm. Quando se olha através da linha vemos que é necessário um ecrã de 140 polegadas.

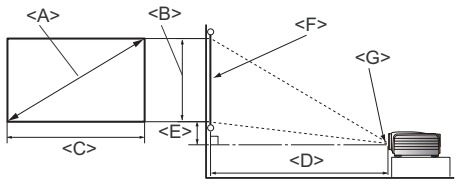
Verificar os valores mínimos e máximos da distância de projecção nas colunas da "Distância de projecção <D> [mm]" na página 16 indica que a distância de projecção medida, de 4.000 mm irá também caber nos ecrãs de 130 e 150 polegadas. O projector pode ser ajustado (com o controlo de zoom) para visualização nestes tamanhos de ecrã diferentes de acordo com a distância de projecção. Tenha em atenção que estes ecrãs têm diferentes valores de desvio vertical.

Se colocar o projector numa posição diferente (da recomendada), terá de incliná-lo para baixo ou para cima para centrar a imagem no ecrã. Nestas situações, a imagem ficará distorcida. Utilize a função distorção para corrigir a distorção. Consulte "Corrigir distorções de imagem" na página 29 para obter mais informações.

Dimensões da projecção

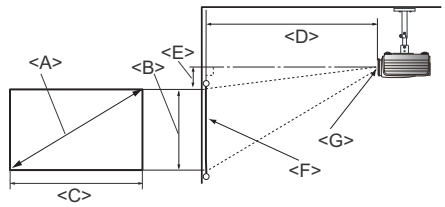
Instalação de um ecrã do formato 16:9

Instalação no chão



<F>: Ecrã **<G>: Centro da lente**

Instalação no tecto



<F>: Ecrã **<G>: Centro da lente**

W1070

■ O formato do ecrã é de 16:9 e a imagem projectada é 16:9

Dimensões de ecrãs				Distância de projecção <D> [mm]			Posição mais baixa/elevada da lente <E> [mm]
Diagonal <A> [polegada (mm)]		Altura <B> [mm]	Largura <C> [mm]	Distância mínima (com o zoom no máximo)	Média	Distância máxima (com o zoom no mínimo)	
40	(1016)	498	886	1013	1165	1316	25
50	(1270)	623	1107	1266	1456	1646	31
60	(1524)	747	1328	1519	1747	1975	37
70	(1778)	872	1550	1772	2038	2304	44
80	(2032)	996	1771	2025	2329	2633	50
90	(2286)	1121	1992	2278	2620	2962	56
100	(2540)	1245	2214	2532	2911	3291	62
110	(2794)	1370	2435	2785	3203	3620	68
120	(3048)	1494	2657	3038	3494	3949	75
130	(3302)	1619	2878	3291	3785	4278	81
140	(3556)	1743	3099	3544	4076	4608	87
150	(3810)	1868	3321	3797	4367	4937	93
160	(4064)	1992	3542	4051	4658	5266	100
170	(4318)	2117	3763	4304	4949	5595	106
180	(4572)	2241	3985	4557	5241	5924	112
190	(4826)	2366	4206	4810	5532	6253	118
200	(5080)	2491	4428	5063	5823	6582	125
235	(5969)	2926	5202	5949	6842	7734	146

☞ **Os números acima são aproximados e podem ser ligeiramente diferentes das medidas reais. Somente os tamanhos de ecrã recomendados estão indicados. Se o tamanho do ecrã não estiver na tabela acima, contacte o revendedor para obter assistência.**

W1080ST

■O formato do ecrã é de 16:9 e a imagem projectada é 16:9

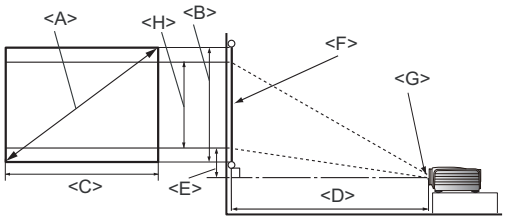
Dimensões de ecrãs				Distância de projecção <D> [mm]			Posição mais baixa/elevada da lente <E> [mm]
Diagonal <A> [polegada (mm)]		Altura <B> [mm]	Largura <C> [mm]	Distância mínima (com o zoom no máximo)	Média	Distância máxima (com o zoom no mínimo)	
40	(1016)	498	886	609	670	731	12
50	(1270)	623	1107	761	837	913	16
60	(1524)	747	1328	913	1005	1096	19
70	(1778)	872	1550	1065	1172	1279	22
80	(2032)	996	1771	1218	1339	1461	25
90	(2286)	1121	1992	1370	1507	1644	28
100	(2540)	1245	2214	1522	1674	1826	31
110	(2794)	1370	2435	1674	1842	2009	34
120	(3048)	1494	2657	1826	2009	2192	37
130	(3302)	1619	2878	1979	2177	2374	40
140	(3556)	1743	3099	2131	2344	2557	44
150	(3810)	1868	3321	2283	2511	2740	47
160	(4064)	1992	3542	2435	2679	2922	50
170	(4318)	2117	3763	2588	2846	3105	53
180	(4572)	2241	3985	2740	3014	3288	56
190	(4826)	2366	4206	2892	3181	3470	59
200	(5080)	2490	4428	3044	3349	3653	62
250	(6350)	3113	5535	3805	4186	4566	78
300	(7620)	3736	6641	4566	5023	5479	93

☞ **Os números acima são aproximados e podem ser ligeiramente diferentes das medidas reais. Somente os tamanhos de ecrã recomendados estão indicados. Se o tamanho do seu ecrã não estiver na tabela acima, contacte o revendedor para obter assistência.**

Instalação de um ecrã do formato 4:3

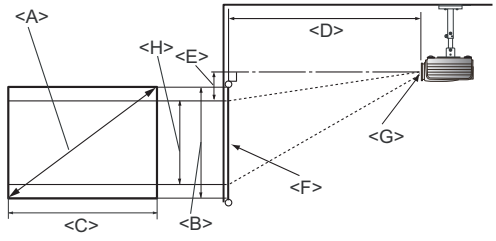
As ilustrações e a tabela abaixo são fornecidas para os utilizadores que já têm ecrãs com formato de imagem 4:3 ou que pretendem comprar ecrãs com formato de imagem 4:3 para ver imagens projetadas em 16:9.

Instalação no chão



<F>: Ecrã **<G>: Centro da lente**

Instalação no tecto



<F>: Ecrã **<G>: Centro da lente**

W1070

■ O formato do ecrã é de 4:3 e a imagem projectada é 16:9

Dimensões de ecrãs			Distância de projecção <D> [mm]			Posição mais baixa/ elevada da lente <E> [mm]	Altura da imagem <H> [mm]
Diagonal <A> [polegada (mm)]	Altura <B> [mm]	Largura <C> [mm]	Distância mínima (com o zoom no máximo)	Média	Distância máxima (com o zoom no mínimo)		
40 (1016)	610	813	929	1069	1208	23	457
50 (1270)	762	1016	1162	1336	1510	29	572
60 (1524)	914	1219	1394	1603	1813	34	686
70 (1778)	1067	1422	1627	1871	2115	40	800
80 (2032)	1219	1626	1859	2138	2417	46	914
90 (2286)	1372	1829	2091	2405	2719	51	1029
100 (2540)	1524	2032	2324	2672	3021	57	1143
110 (2794)	1676	2235	2556	2940	3323	63	1257
120 (3048)	1829	2438	2788	3207	3625	69	1372
130 (3302)	1981	2642	3021	3474	3927	74	1486
140 (3556)	2134	2845	3253	3741	4229	80	1600
150 (3810)	2286	3048	3486	4008	4531	86	1715
160 (4064)	2438	3251	3718	4276	4833	91	1829
170 (4318)	2591	3454	3950	4543	5135	97	1943
180 (4572)	2743	3658	4183	4810	5438	103	2057
190 (4826)	2896	3861	4415	5077	5740	109	2172
200 (5080)	3048	4064	4647	5345	6042	114	2286

☞ **Os números acima são aproximados e podem ser ligeiramente diferentes das medidas reais. Somente os tamanhos de ecrã recomendados estão indicados. Se o tamanho do ecrã não estiver na tabela acima, contacte o revendedor para obter assistência.**

W1080ST

■ O formato do ecrã é de 4:3 e a imagem projectada é 16:9

Dimensões de ecrãs			Distância de projecção <D> [mm]			Posição mais baixa/ elevada da lente <E> [mm]	Altura da imagem <H> [mm]
Diagonal <A> [polegada (mm)]	Altura <B> [mm]	Largura <C> [mm]	Distância mínima (com o zoom no máximo)	Média	Distância máxima (com o zoom no mínimo)		
40 (1016)	457	813	559	615	671	11	290
50 (1270)	572	1016	699	768	838	14	363
60 (1524)	686	1219	838	922	1006	17	435
70 (1778)	800	1422	978	1076	1174	20	508
80 (2032)	914	1626	1118	1229	1341	23	581
90 (2286)	1029	1829	1257	1383	1509	26	653
100 (2540)	1143	2032	1397	1537	1676	29	726
110 (2794)	1257	2235	1537	1690	1844	31	798
120 (3048)	1372	2438	1676	1844	2012	34	871
130 (3302)	1486	2642	1816	1998	2179	37	944
140 (3556)	1600	2845	1956	2151	2347	40	1016
150 (3810)	1715	3048	2096	2305	2515	43	1089
160 (4064)	1829	3251	2235	2459	2682	46	1161
170 (4318)	1943	3454	2375	2613	2850	49	1234
180 (4572)	2057	3658	2515	2766	3018	51	1306
190 (4826)	2172	3861	2654	2920	3185	54	1379
200 (5080)	2286	4064	2794	3074	3353	57	1452
250 (6350)	2858	5080	3493	3842	4191	71	1815
300 (7620)	3429	6096	4191	4610	5029	86	2177

☞ **Os números acima são aproximados e podem ser ligeiramente diferentes das medidas reais. Somente os tamanhos de ecrã recomendados estão indicados. Se o tamanho do seu ecrã não estiver na tabela acima, contacte o revendedor para obter assistência.**

Ajustar a lente de projecção na vertical

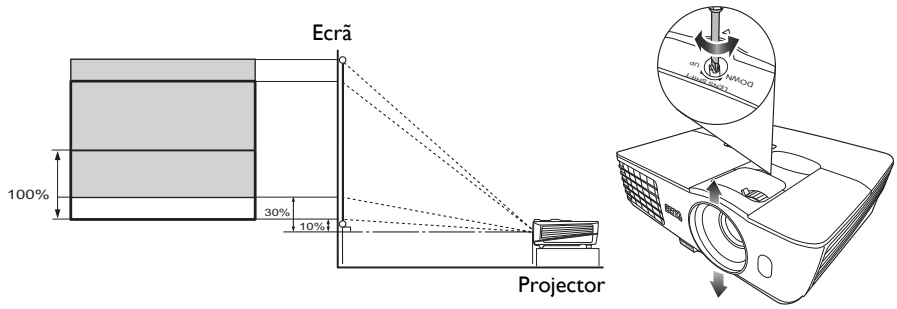
O controlo de desvio vertical da lente proporciona flexibilidade para a instalação do projector. Permite ao projetor ser posicionado ligeiramente acima ou abaixo do nível máximo das imagens projetadas.

O desvio de lente (offset) é indicado em percentagem da imagem projectada. É medido como um desvio do eixo vertical da imagem projetada. Pode usar esta alavanca para ajustar a lente de projecção para cima ou para baixo dentro da faixa permitida, dependendo da posição desejada da imagem.

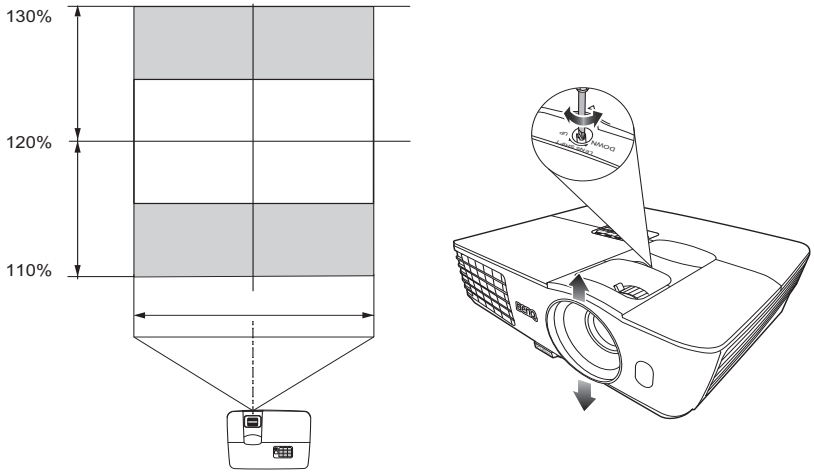
Para utilizar a alavanca de ajuste da lente:

1. Solte a alavanca, rodando-a no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.
2. Desloque a alavanca para ajustar a posição da imagem projectada.
3. Prenda a alavanca, rodando-a no sentido dos ponteiros do relógio.

- **Quando a posição do ecrã estiver fixa**



- **Quando a posição do ecrã estiver fixa**



- **Não aperte a alavanca em demasia.**
- **O ajuste do desvio da lente não resultará num degradar da qualidade da imagem. Embora improvável, caso ocorra distorção da imagem, consulte "Ajustar a imagem projectada" na página 29 para mais detalhes.**

Ligação com equipamentos de vídeo

Pode ligar o projector a qualquer tipo de equipamento de vídeo, tal como um vídeo, leitor de DVD, leitor Blu-ray, sintonizador digital, descodificador de cabo ou satélite, consola de jogos, ou máquina de filmar digital. Também o pode ligar a um computador ou portátil ou sistema Apple Macintosh. Basta ligar o projector a uma fonte que utilize um dos métodos de ligação. No entanto, cada método proporciona um nível diferente de qualidade de vídeo. O método que escolher irá provavelmente depender da disponibilidade de terminais correspondentes, tanto no projector como na fonte de vídeo, conforme descrito abaixo:

Nome do terminal	Aparência do terminal	Referência	Qualidade da imagem
HDMI		"Ligação a dispositivos HDMI" na página 21	Óptima
Component Video		"Ligação de dispositivos vídeo-componente" na página 22	Melhor
S-Video		"Ligação de dispositivos de vídeo ou S-vídeo" na página 22	Boa
Video		"Ligação de dispositivos de vídeo ou S-vídeo" na página 22	Normal
PC (D-SUB)		"Ligação a um computador" na página 23	Melhor

Preparações

Ao ligar uma fonte de sinal ao projector, certifique-se que:

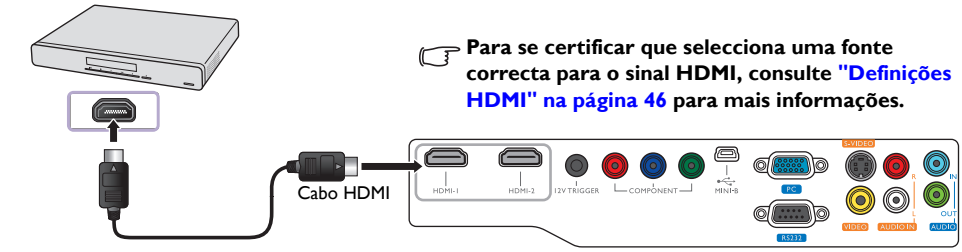
1. Desliga todo o equipamento antes de proceder a qualquer ligação.
2. Utilize os cabos adequados para cada fonte com as fichas adequadas.
3. Certifique-se que os cabos estão bem ligados às tomadas do equipamento.

☞ **Tenha atenção que os cabos visualizados nos esquemas de ligações que se seguem podem não ser fornecidos com o projector (Consulte "Conteúdo da embalagem" na página 6 para mais informações). A maior parte dos cabos encontram-se disponíveis em lojas de electrónica.**

Ligação a dispositivos HDMI

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) suporta a transmissão de dados de vídeo sem compressão entre dispositivos compatíveis como sintonizadores DTV, leitores de DVD, leitores Blu-ray e ecrãs através de um único cabo. Disponibiliza uma experiência de visualização e audição digital pura. Deve usar um cabo HDMI ao fazer a ligação entre o projector e dispositivos HDMI.

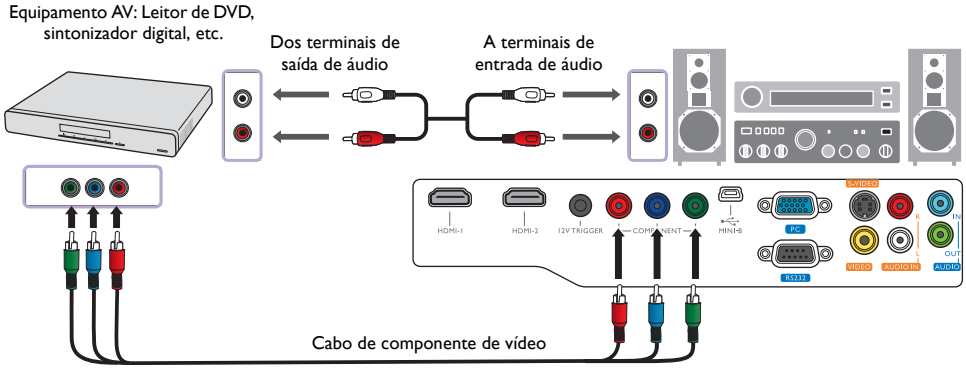
Dispositivo HDMI: Leitor de DVD, sintonizador digital, etc.



☞ **Para se certificar que selecciona uma fonte correcta para o sinal HDMI, consulte "Definições HDMI" na página 46 para mais informações.**

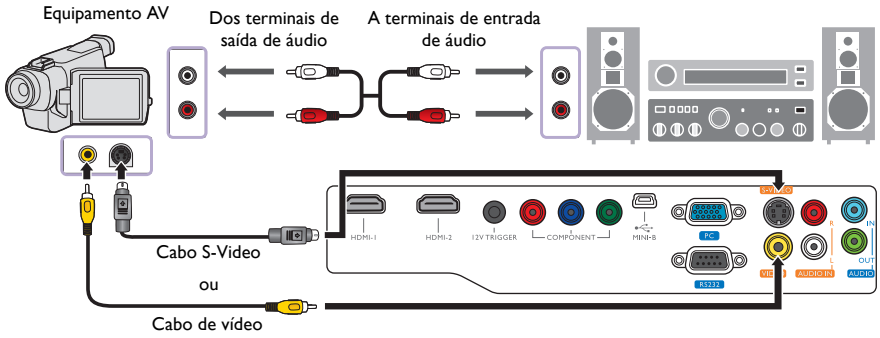
Ligação de dispositivos vídeo-componente

Certifique-se de ligar as corres correspondentes entre os cabos e os terminais. As tomadas de vídeo componente tipo RCA são fornecidos para a ligação a dispositivos de saída de vídeo. Ligue também um cabo de áudio separado para ligar a um amplificador.



Ligação de dispositivos de vídeo ou S-vídeo

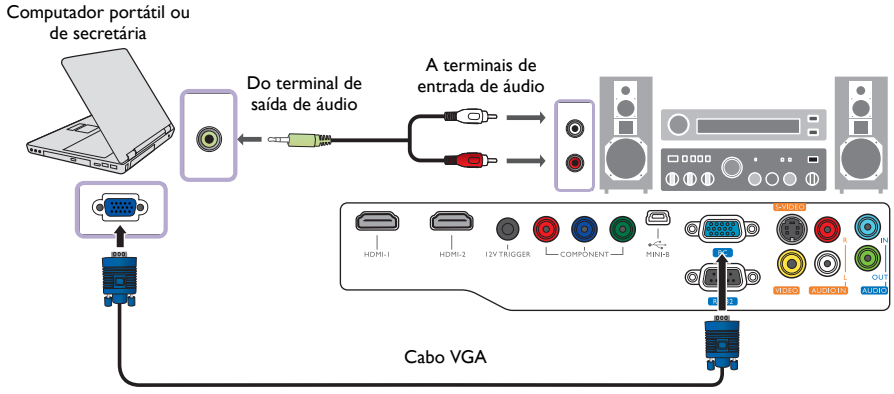
Deve apenas ligar o cabo S-vídeo ou Vídeo composto do mesmo dispositivo, nunca ambos ao mesmo tempo. Ligue também um cabo de áudio separado para ligar a um amplificador.



- **Se já tiver efectuado uma ligação Component Video entre o projector a esta fonte de video, não é necessário fazer a ligação a este dispositivo com uma ligação S-Video ou composto, uma vez que é uma ligação desnecessária com uma qualidade de imagem mais fraca. Só é preciso ligar utilizando uma ligação de video composto sem tanto Component Video como o S-Video não estiverem disponíveis no dispositivo fonte (por exemplo, com algumas maquinas de filmar analógicas).**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**

Ligação a um computador

Ligue o projector a um computador com um cabo VGA.

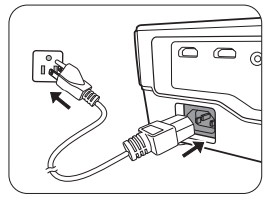


☞ **Muitos portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projector. Normalmente, para activar e desactivar o monitor externo, pode-se usar uma combinação de teclas, como FN + F3, ou a tecla CRT/LCD. Localize, no portátil, uma tecla de função designada CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu portátil para descobrir a combinação de teclas do seu portátil.**

Utilizar o projector

Preparações

1. Ligue todos os equipamentos na tomada e através dos botões.
2. Se não estiver pronto ainda, ligue o cabo da alimentação na tomada CA na parte traseira do projector.
3. Ligue o cabo de energia à tomada e ligue o interruptor da parede.



⚠ **Utilize apenas acessórios originais (por exemplo, o cabo de alimentação) com o dispositivo, para evitar possíveis perigos como choque eléctrico ou fogo.**

Ligar o projector

Siga os passos abaixo.

1. Certifique-se que a luz Power está laranja depois de ligada a alimentação.
2. Prima longamente **ENERGIA (⏻)** no projector ou ⏻ no telecomando para ligar o projector. Assim que a lâmpada se acender, será audível um "**Tom de Ligar**". A luz indicadora **POWER (Luz indicadora de corrente)** pisca a verde e fica sempre verde enquanto o projetor estiver ligado.

   ☞ **Para desligar o tom, consulte "Desligar o Ligar/desligar som" na página 35 para detalhes.**

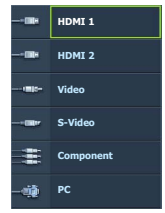
3. As ventoinhas começarão a operar e aparecerá uma mensagem inicial no ecrã por alguns segundos durante o aquecimento.

   ☞ **O projector não responde a mais comandos durante o aquecimento.**

4. Se for pedida uma palavra-passe, prima os botões de seta para introduzir uma palavra-passe de seis dígitos. Consulte "Utilizar a função de palavra-passe" na página 27 para obter mais informações.
5. Aparecerá “Procura de fonte…” no ecrã antes de o projector identificar a fonte de entrada. Essa mensagem permanecerá no ecrã até que um sinal válido seja detectado. Consulte "Seleccionar uma fonte de entrada" na página 25 para obter mais informações.
6. Se a frequência horizontal da fonte de entrada ultrapassar a gama do projector, a mensagem “Sem Sinal” será exibida no ecrã. Essa mensagem permanecerá no ecrã até que mude a fonte de entrada para uma adequada.

Seleccionar uma fonte de entrada

O projector pode estar ligado a diversos dispositivos ao mesmo tempo. Quando o projector é ligado pela primeira vez, tentará religar com a fonte de entrada que estava a utilizar quando o projector foi desligado pela última vez.



NOTA: Quando pesquisa automaticamente por uma fonte de entrada válida, o projector passará pelos sinais disponíveis seguindo a sequência de cima para baixo, como indicado na barra de selecção de fonte.

Para seleccionar uma fonte de vídeo:

- Utilizando o telecomando ou o projector

1. Prima **SOURCE** no projetor ou telecomando. A barra de selecção da fonte aparece.
2. Prima ▲/▼ até que o sinal desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER**.

- Utilizar o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Fonte de entrada** e prima **MODE/ENTER**. A barra de selecção da fonte aparece.
3. Prima ▲/▼ repetidamente até que o sinal desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER**.

   Quando detectada, a informação da fonte seleccionada é apresentada durante alguns segundos no ecrã. Se estiverem ligados mais do que um equipamento ao projector, pode retornar à barra de selecção de fonte novamente para procurar outro sinal.

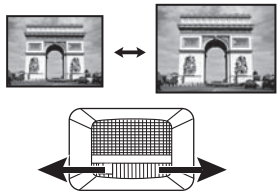
Pode também mudar o nome da fonte:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Renom. Fonte** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Renom. Fonte**.
3. Prima ▲/▼/◄/► até que o carácter desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER**.

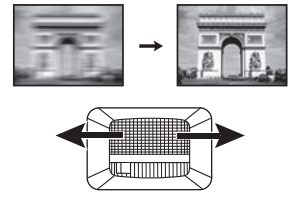
- Se desejar que o projector procure automaticamente o sinal, seleccione **Ligar** no **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Procura autom. de fonte** menu.

Ajustar o tamanho e a clareza da imagem

1. Ajuste a imagem projectada para o tamanho desejado, usando o anel de zoom.



2. Ajuste a definição da imagem rodando o anel de focagem.



Utilizar os menus

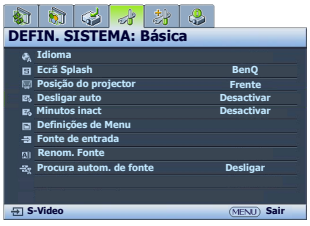
O projector está equipado com menus de ecrã (OSD) multi-idiomas para a realização de diversos ajustes e definições.

A seguir está uma descrição geral do menu OSD.

Para utilizar os menus OSD, defina o menu OSD com seu idioma.

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou telecomando para ligar o menu de ecrã.

2. Utilize ◄/► para realçar o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica**.



3. Prima ▼ para realçar **Idioma** e prima **MODE/ENTER**.
4. Prima ▲/▼/◄/► para selecionar um idioma preferido.

5. Prima **MENU/EXIT** duas vezes* no projector ou telecomando para sair e guardar as definições.

***Depois de premir a primeira vez, regressará ao menu principal; ao premir a segunda vez, fechará o menu de ecrã.**

Segurança do projector

Utilizar um bloqueio de cabo de segurança

O projector deve ser instalado num local seguro para evitar o roubo. Caso contrário, compre um bloqueio, como o bloqueio Kensington, para a segurança do projector. Pode localizar uma ranhura de bloqueio Kensington no projector. Consulte o item 24 na página 10 para mais informações.

Um bloqueio de cabo de segurança Kensington é geralmente a combinação de chave(s) e o bloqueio. Consulte a documentação do bloqueio para saber como utilizá-lo.

Utilizar a função de palavra-passe

Por razões de segurança e para evitar a utilização não autorizada, o projector inclui uma opção para configurar uma palavra-passe de segurança. A palavra-passe pode ser definida através do menu de ecrã. Uma vez definida a palavra-passe e seleccionada esta função, o projector fica protegido com palavra-passe. Os utilizadores que não saibam a palavra-passe correcta não podem usar o projector.

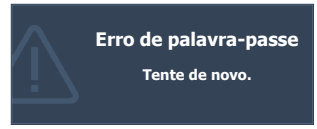
⚠ **Se activar a funcionalidade da palavra-passe de segurança e mais tarde se esquecer da palavra-passe, isso poderá trazer-lhe alguns problemas. Imprima este manual (se necessário), escreva a palavra-passe neste manual e guarde-o num local seguro, para poder consultá-lo futuramente.**

Definir uma palavra-passe

☞ **Depois de ter configurado uma palavra-passe, o projector não pode ser usado, a menos que a palavra-passe correcta tenha sido introduzida depois de o ligar.**

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou no telecomando e prima ◄/► até que o **DEFIN. SISTEMA: Avançada** menu seja realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Palavra-passe** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Palavra-passe**.
3. Realce **Alterar senha** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **INTRODUZIR PALAVRA-PASSE**.
4. Tal como ilustrado, as quatro setas (▲, ►, ▼, ◄) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). Consoante a palavra-passe que pretender definir, prima os botões de seta do telecomando ou projector para introduzir seis dígitos para a palavra-passe.
   Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.
   Quando a palavra-passe estiver definida, o menu OSD regressa à página **Palavra-passe**.
   IMPORTANTE: Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.
   Palavra-passe: __ __ __ __ __ __
5. Realce **Bloqueio de ligação** e depois prima ◄/► para seleccionar **Ligar**.
6. Confirme a palavra-passe actual.
7. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT**.

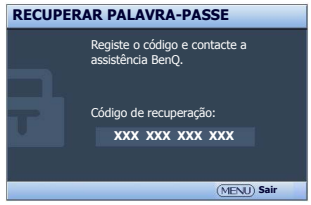
Se se esquecer da palavra-passe



Se a função de palavra-passe for activada, será pedido que introduza a palavra-passe de seis dígitos de cada vez que ligar o projector. Se introduzir a palavra-passe incorrecta, a mensagem de erro de palavra-passe como ilustrado à direita aparece e dura três segundos, e a página **INTRODUZIR PALAVRA-PASSE** aparece a seguir. Poderá tentar novamente, introduzindo outra palavra-passe de seis dígitos ou, caso não tenha registado a palavra-passe neste manual e realmente não se lembrar dela, poderá usar o procedimento para recuperar a palavra-passe. Consulte "Procedimento para recuperar a palavra-passe" na página 28 para obter mais informações.

Se introduzir uma palavra-passe incorrecta 5 vezes seguidas, o projector será automaticamente encerrado após pouco tempo.

Procedimento para recuperar a palavra-passe



1. Certifique-se que a página **INTRODUZIR PALAVRA-PASSE** aparece no ecrã. Mantenha premido **AUTO** no projector ou telecomando durante 3 segundos. O projector apresenta um número codificado no ecrã.
2. Anote o número e desligue o projector.
3. Consulte o centro de assistência técnica BenQ da sua área para descodificar o número. Poderá ser necessário fornecer documentação comprovativa de compra, para confirmar que é um utilizador autorizado do projector.

Alterar a palavra-passe

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou no telecomando e prima ◀/▶ até que o **DEFIN. SISTEMA: Avançada** menu seja realçado.
2. Prima ▲/▼ para realçar **Palavra-passe** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Palavra-passe**.
3. Realce **Alterar senha** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Introduza a palavra-passe actual**.
4. Introduza a palavra-passe antiga.
   - Se a palavra-passe for correcta, é apresentada a mensagem "**INTROD. NOVA PALAVRA-PASSE**".
   - Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe por três segundos e a mensagem "**Introduza a palavra-passe actual**" aparece para que tente novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tente outra palavra-passe.
5. Introduza uma nova palavra-passe.

   IMPORTANTE: Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

   Palavra-passe: _ _ _ _ _ _
   Mantenha este manual num local seguro.
6. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.
7. Atribuiu com sucesso uma nova palavra-passe ao projector. Lembre-se de introduzir a nova palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
8. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT**.

Desactivar a função de palavra-passe

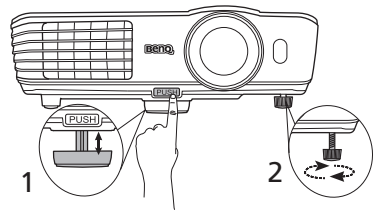
Para desactivar a protecção por palavra-passe, regresse ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Palavra-passe > Palavra-passe**. Realce **Bloqueio de ligação** e depois prima ◀/▶ para seleccionar **Desligar.** A mensagem "**Introduza a palavra-passe actual**" aparece. Introduza a palavra-passe actual.

- Se a palavra-passe estiver correcta, o menu OSD regressa à página **Palavra-passe** com "**Desligar**" apresentado na fila da **Bloqueio de ligação**. Não terá de introduzir a palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
- Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe por três segundos e a mensagem "**Introduza a palavra-passe actual**" aparece para que tente novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tente outra palavra-passe.

Tenha em atenção que embora a função de palavra-passe esteja desactivada, deverá manter a palavra-passe antiga à mão, caso tenha de reactivar a função de palavra-passe introduzindo a palavra-passe antiga.

Ajustar a imagem projectada

Ajustar o ângulo de projecção



O projetor está equipado com um pé de ajuste de libertação rápida e um pé de ajuste traseiro. Estes ajustes alteram a altura e ângulo de projeção da imagem. Para ajustar o projetor:

1. Prima o botão de libertação rápida e erga a parte da frente do projetor. Assim que a imagem esteja posicionada onde a deseja, solte o botão de libertação rápida para bloquear o pé nessa posição.
2. Aparafuse o pé de ajuste traseiro para afinar o ângulo horizontal.

Para recolher o pé, segure no projetor enquanto prime o botão de libertação rápida, e depois baixe lentamente o projetor. Aparafuse o pé de ajuste traseiro numa direção inversa.

☞ **Se o ecrã e o projector não estiverem perpendiculares entre si, a imagem projectada pode se tornar o trapezoide vertical. Para corrigir esse problema, consulte "Corrigir distorções de imagem" na página 29 para obter mais informações.**

Corrigir distorções de imagem

A distorção ocorre quando o projector não está perpendicular ao ecrã é onde a imagem é projectada como um trapezóide vertical parece-se com o seguinte:

- A imagem tem duas linhas paralelas (horizontais ou verticais) mas é visivelmente mais larga num dos lados.
- Sem lados paralelos.

Para corrigir o formato da imagem, pode efectuar o seguinte procedimento.

1. Ajustar o ângulo de projecção. Desloque o projector para estar em frente ao centro do ecrã, com o centro da lente nivelada com o ecrã.
2. Se a imagem continuar distorcida, ou não for possível posicionar o projector tal como descrito em cima, deverá corrigir manualmente a imagem.
   - Utilizando o telecomando ou o projector
   i. Prima uma das teclas de seta/Keystone no telecomando ou projector (Cima ▲/▀, Baixo ▼/▄) para exibir a página Distorção.
   ii. Consulte o passo iii abaixo para obter mais informações sobre a operação.
   - Utilizar o menu OSD
   i. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Visualização** ser realçado.
   ii. Prima ▼ para realçar **Distorção** e prima **MODE/ENTER**. A página de correção de distorções aparece.
   iii. Prima a tecla cujo ícone de distorção seja o oposto ao formato da imagem projectada. Continue a premir a mesma tecla ou prima outras teclas até que esteja satisfeito com o formato.
   Os valores na parte inferior da página mudarão enquanto prime os botões. Quando os valores atingirem os respectivos máximos ou mínimos ao premir repetidamente a tecla, o formato da imagem pára de mudar. Não poderá mudar mais a imagem nessa direcção.

Utilizar os modos predefinido e de utilizador

Seleccionar o modo predefinido

O projector está configurado com vários modos de aplicação predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem da fonte de entrada.

Para seleccionar um modo predefinido para sua necessidade:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Imagem** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Modo predefinido**.
3. Prima ◄/► até seleccionar o modo desejado.

Esses modos consistem em valores predefinidos adequados para várias situações de projecção descritas abaixo:

- **Cinema**: Cores equilibradas e um baixo nível de contraste são mais adequados para ver filmes num ambiente completamente escuro (como se estivesse num cinema).
- **Dinâmico**: Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
- **padrão**: É ligeiramente mais brilhante que o modo **Cinema** e adequado para ser utilizado em quartos onde existe pouca luz ambiente.
- **3D**: É optimizado para realçar efeitos 3D quando visualiza conteúdos em 3D.

☞ **Este modo apenas está disponível quando a função 3D está ativa.**

- **Utilizador 1**/**Utilizador 2**/**Utilizador 3**: Repor as definições personalizadas. Consulte "Definir o modo Utilizador 1/Utilizador 2/Utilizador 3" na página 30 para obter mais informações.

☞ **Utilizador 3 apenas está disponível quando o modo 3D está ativo.**

Ajuste do modo de imagem seleccionado

As definições do modo de imagem predefinido podem ser alteradas através dos itens disponíveis exibidos nos menus **Imagem**.

Para ajustar o modo de imagem:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Imagem** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar o item que deseja ajustar e prima ◄/► para definir o seu valor desejado. Sua selecção é armazenada automaticamente no projector e associada com a fonte de entrada.

   Consulte "Ajustar qualidade da imagem" na página 31 e "Controlos avançados da qualidade de imagem" na página 33 para obter mais informações.

Cada vez que altera o modo de imagem, o projector também altera a definição para a que foi definida por último para o modo de imagem em especial na entrada específica. Se alterar a fonte de entrada, o modo de imagem utilizado mais recentemente e as definições para tal entrada e a resolução serão armazenadas.

Definir o modo Utilizador 1/Utilizador 2/Utilizador 3

Existem três modos definidos pelo utilizador, caso os modos de imagem actualmente disponíveis não sejam adequados às suas necessidades. Pode utilizar um dos modos de imagem (excepto o modo Utilizador seleccionado) como um ponto de partida e personalizar as definições.

1. No menu **Imagem**, realce **Modo predefinido** e prima ◄/► para seleccionar o modo **Utilizador 1**, **Utilizador 2** ou **Utilizador 3**.
2. Prima ▼ para realçar **Gestão Mod. Uti.**

   ☞ **Essa função está disponível apenas quando o modo Utilizador 1, Utilizador 2 ou Utilizador 3 é seleccionado no item do sub-menu Modo predefinido.**

3. Prima **MODE/ENTER** para exibir a página **Gestão Mod. Uti.**
4. Prima ▼/ para realçar **Modo de referência** e prima **MODE/ENTER**.
5. Prima ▼ para realçar o modo de imagem mais próximo das suas necessidades e prima **MODE/ENTER** e **MENU/EXIT** para recuar até à página **Gestão Mod. Uti.**
6. Aqui pode mudar o nome do modo **Utilizador 1**, **Utilizador 2**, ou **Utilizador 3** premindo ▼ para realçar **Renom. Mod. Uti.** e premindo **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Renom. Mod. Uti.**
7. Prima ▲/▼/◀/▶ até que o carácter desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER**.
8. Prima **MENU/EXIT** para recuar ao menu principal assim que terminar.
9. Prima ▼para seleccionar um item do sub-menu a ser alterado e ajuste o valor com ◀/▶. Consulte "Ajustar qualidade da imagem" na página 31 e "Controlos avançados da qualidade de imagem" na página 33 para obter mais informações.
10. Quando todas as definições tiverem sido concluídas, prima **MENU/EXIT** para guardar e sair das definições.

Repor o modo imagem

Todos os ajustes efectuados nos menus **Imagem** podem retornar aos valores predefinidos de fábrica ao se premir uma tecla quando **Repor** for realçado.

Para repor o modo imagem com os valores predefinidos de fábrica:

1. No menu **Imagem**, realce **Modo predefinido** e prima ◀/▶ para seleccionar o modo de imagem (incluindo **Utilizador 1**, **Utilizador 2** ou **Utilizador 3**) que deseja repor.
2. Prima ▼ para realçar **Repor definições imagem** e prima **MODE/ENTER**. Aparece uma mensagem de confirmação.
3. Prima ◀/▶ para realçar **Repor** e prima **MODE/ENTER**. O modo de imagem retornará às predefinições de fábrica.
4. Repita os passos 1-3 se desejar repor outros modos de imagem.

☞ **Não se confunda com a função Repor definições imagem aqui com o Repor todas as definições no menu DEFIN. SISTEMA: Avançada. A função Repor todas as definições retorna a maioria das definições para os valores predefinidos em fábrica de todo o sistema. Consulte "Repor todas as definições" na página 47 para obter mais informações.**

Ajustar qualidade da imagem

Não importa em que modo de imagem tenha seleccionado, pode ajustar as definições que se enquadram em cada objectivo de apresentação. Esses ajustes serão guardados no modo predefinido em que está quando sair do menu OSD.

Ajustar Luminosidade

Realce **Luminosidade** no menu **Imagem** e ajuste os valores premindo ◀/▶ no projector ou telecomando.

Quanto mais alto for o valor, mais brilhante será a imagem. E quanto mais baixa for a definição, mais escura será a imagem. Ajuste este controlo de forma a que as áreas pretas da imagem apareçam apenas a preto e de forma a que os detalhes nas áreas escuras sejam visíveis.

Ajustar Contraste

Realce **Contraste** no menu **Imagem** e ajuste os valores premindo ◄/► no projector ou telecomando.

Quanto mais alto for o valor, maior será o contraste. Utilize esta função para definir os níveis de branco depois de ter ajustado previamente a definição **Luminosidade** de acordo com a entrada e o ambiente de visualização que seleccionou.

Ajustar Cor

Realce **Cor** no menu **Imagem** e ajuste os valores premindo ◄/► no projector ou telecomando.

Uma definição inferior produz cores menos saturadas. Definir para o valor mínimo transforma a imagem a preto e branco. Se a definição for demasiado elevada, as cores na imagem serão muito realçadas, o que torna a imagem pouco realista.

Ajustar Matiz

Realce **Matiz** no menu **Imagem** e ajuste os valores premindo ◄/► no projector ou telecomando.

Quanto mais alto for o valor, mais avermelhada será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais esverdeada será a imagem.

Ajustar Nitidez

Realce **Nitidez** no menu **Imagem** e ajuste os valores premindo ◄/► no projector ou telecomando.

Quanto mais alto for o valor, mais nítida será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais desfocada será a imagem.

As funções **Luminosidade**, **Cor**, **Contraste**, **Nitidez** e **Matiz** também podem ser acessadas premindo-se **BRIGHTNESS**, **COLOR**, **CONTRAST**, **SHARP** e **TINT** no telecomando para exibir a barra de ajuste e pode então premir ◄/► para ajustar os valores.

Seleccionar uma temperatura de cor*

Realce **Temperatura de Cor** no menu **Imagem** e selecione uma definição preferida premindo ◄/ ► no projector ou telecomando.

Estão disponíveis várias definições de temperatura de cor.

1. **Lâmpada - original:** Com a temperatura de cor original da lâmpada ou luminosidade maior. Essa definição é adequada para ambientes em que é necessária uma luminosidade elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
2. **Quente:** Confere um tom avermelhado ao branco das imagens.
3. **Normal:** Mantém a coloração normal de branco.
4. **Frio:** Confere um tom azulado ao branco das imagens.

***Acerca de temperaturas de cor:**
Por diversas razões, existem muitos tons diferentes que são considerados "branco". Um dos métodos mais comuns de representar a cor branca é conhecido como "temperatura de cor". Uma cor branca com uma temperatura de cor reduzida aparece como um branco avermelhado. Uma cor branca com uma temperatura de cor elevada parece conter mais azul.

Controlos avançados da qualidade de imagem

Existem mais funções avançadas nos menus **Imagem** > **Avançado...** e **Visualização** para serem ajustadas conforme sua preferência. Para guardar as definições, pasta premir **MENU/EXIT** para sair do menu OSD.

Configuração Nível de preto

Realce **Nível de preto** no menu **Imagem** > **Avançado...** e prima ◄/► no projetor ou telecomando para selecionar **0 IRE** ou **7,5 IRE**.

O sinal de vídeo da escala de cinzentos é medido em unidade IRE. Em algumas áreas que utilizam NTSC TV, a escala de cinzentos é medida de 7,5 IRE (preto) a 100 IRE (branco); no entanto, em outras áreas que utilizam equipamento PAL ou o padrão NTSC japonês, a escala de cinzentos é medida de 0 IRE (preto) a 100 IRE (branco). Sugerimos que verifique a fonte de entrada para ver se está com 0 IRE ou 7,5 IRE, e depois seleccione.

Controlar a claridade da imagem

Pode ter imagens projectadas estáticas ou com ruído.

Para obter uma melhor claridade da imagem:

1. Realce **Controlo da claridade** no menu **Imagem** > **Avançado...** e prima **MODE/ENTER** no projetor ou telecomando para apresentar a página **Controlo da claridade**.
2. Prima ▼ para selecionar **Redução de ruído** e prima ◄/► para definir o valor desejado.
    - **Redução de ruído**: Reduz o ruído eléctrico da imagem causado por diferentes tocadores de media. Quanto mais alta for a definição, menos será o ruído.

Seleccionar uma temperatura de cor preferida

Para definir uma temperatura de cor preferida:

1. Realce **Afinação da temperatura da cor** no menu **Imagem** > **Avançado...** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Afinação da temperatura da cor**.
2. Prima ▲/▼ para realçar o item que deseja alterar e ajustar os valores premindo ◄/►.
    - **Ganho de vermelhos**/**Ganho de verdes**/**Ganho de azuis**: Ajusta os níveis de contraste do Vermelho, Verde e Azul.
    - **Desvio de vermelhos**/**Desvio de verdes**/**Desvio de azuis**: Ajusta os níveis de contraste do Vermelho, Verde e Azul.
3. Para guardar e sair das definições, prima **MENU/EXIT**.

Seleccionar uma definição de Gama

Realce **Selecção de gama** no menu **Imagem** > **Avançado...** e selecione uma definição preferida premindo ◄/► no projector ou telecomando.

Gama refere-se ao relacionamento entre a fonte de entrada e a luminosidade da imagem.

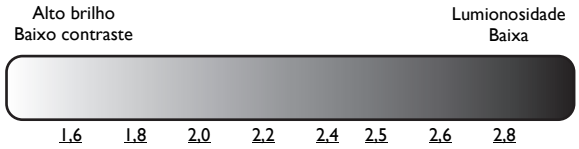
- Gama 1,6/1,8/2,0/BenQ

  Seleccione estes valores de acordo com a sua preferência.
- Gama 2,2

  Aumenta a luminosidade média da imagem. Melhor para um ambiente bem iluminado, salas de reuniões ou de família.
- Gama 2,4/2,5

  Melhor para visualizar filmes em ambientes escuros.
- Gama 2,6/2,8

Melhor para visualizar filmes compostos principalmente por cenas escuras.



Ajustar Brilliant Color

Realce **Brilliant Color** no menu **Imagem** > **Avançado...** e selecione uma **Ligar** e selecione uma ◄/► no projector ou telecomando.

Esta funcionalidade utiliza um algoritmo de processamento da cor e melhoramentos a nível de sistema para permitir uma maior nitidez ao mesmo tempo que apresenta cores mais verdadeiras e vibrantes. Quando definido em "**Desligar**", **Brilliant Color** é desactivado.

Gestão da cor

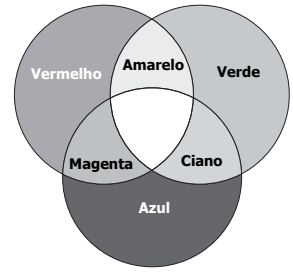
Na maior parte das situações, a gestão de cores não é necessária, como numa sala de aula, sala de reuniões, ou situações em salas de espera onde as luzes permanecem acesas, ou em edifícios cujas janelas externas permitem a entrada de luz do dia na sala.

Apenas em instalações permanentes com níveis de iluminação controlada, como salas de conferência, bibliotecas, ou cinema em casa, deverá ter em conta a gestão de cores. A gestão de cores oferece ajustes de controlo de cor finos para permitir uma reprodução de cores mais precisa, caso seja necessário.

Só é possível alcançar a gestão de cores adequada sob condições de visualização controladas e reproduzíveis. Terá de utilizar um colorímetro (medidor da luz da cor), e deverá ter um conjunto de imagens fonte adequadas para medir a reprodução de cores. Estas ferramentas não são fornecidas com o projector, no entanto o seu revendedor poderá fornecer-lhe orientações adequadas ou mesmo um instalador profissional qualificado.

A **Gestão da cor** oferece seis conjuntos (RGBCMY) de cores para ajustar às cores favoritas. Sempre que selecciona cada cor, pode ajustar independentemente a sua gama de cores e saturação de acordo com o desejado.

Para ajustar e armazenar as definições:



1. No menu **Imagem** > **Avançado...**, realce **Gestão da cor** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Gestão da cor**.
2. Realce **Cor Primária** e prima ◄/► para seleccionar uma cor dentre **Vermelho**, **Verde**, **Azul**, **Ciano**, **Magenta** e **Amarelo**.
3. Prima ▼ para realçar **Cor** e prima ◄/► para seleccionar o alcance. Aumente o alcance para incluir cores com mais proporção das duas cores adjacentes.

   Consulte a imagem à direita para saber como as cores se relacionam umas com as outras. Por exemplo se seleccionar **Vermelho** e definir sua gama em 0, apenas o vermelho puro é seleccionado. Aumentar a sua gama incluirá o vermelho perto do amarelo e vermelho perto do magenta.
4. Prima ▼ para realçar **Ganho** e ajuste os valores de acordo com a sua preferência premindo ◄/►. Será afectado o nível de contraste da cor primária que seleccionou. Cada ajuste realizado reflectir-se-á imediatamente na imagem.
5. Prima ▼ para realçar **Saturação** e ajuste os valores de acordo com a sua preferência premindo ◄/►. Cada ajuste realizado reflectir-se-á imediatamente na imagem.

   Por exemplo, se seleccionar **Vermelho** e definir o valor para 0, apenas é afectada a saturação do vermelho puro.

☞ **Saturação é a quantidade de saturação dessa cor na imagem de vídeo. Uma definição inferior produz cores menos saturadas; uma definição de "0", remove a cor da imagem. Se a saturação for demasiado elevada, essa cor será demasiado realçada e pouco realista.**

6. Para sair e guardar as definições, prima **MENU/EXIT**.

Configuração Modo Filme

Realce **Modo Filme** no menu **Visualização** e selecione uma **Ligar** e selecione uma ◄/► no projector ou telecomando.

Esta funcionalidade ajuda a melhorar a qualidade da imagem quando a imagem composta ou S-video projectada originar de um filme em DVD ou Disco Blu-ray.

Configuração Filtro Comb 3D

Realce **Filtro Comb 3D** no menu **Visualização** e selecione uma **Ligar** e selecione uma ◄/► no projector ou telecomando.

Esta funcionalidade separa o sinal composto em Y (luminosidade) e C (cor), e pode ajudar a produzir imagens mais claras e nítidas com cores correctas.

☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal composto ou S-video.**

Ajustar o som

Os ajustes de som realizados conforme o exemplo terão um efeito no(s) altifalante(s) do projetor. Certifique-se que realizou uma ligação correta à entrada áudio do projetor. Consulte "Ligação com equipamentos de vídeo" na página 21 para saber como é ligada a entrada áudio.

Retirar o som

Para desligar temporariamente o som:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Conf. de som** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Sem som** e prima ◄/► para seleccionar **Ligar**.

☞ **Se disponível, pode também premir MUTE no telecomando para ligar ou desligar o som do projetor.**

Ajustar o nível de som

Para ajustar o nível de som, prima **/** no projector ou telecomando, ou:

1. Repita os passos 1 acima.
2. Prima ▼ para realçar **Volume** e prima ◄/► para seleccionar um nível de som desejado.

Desligar o **Ligar/desligar som**

Para desligar o sinal de aviso:

1. Repita os passos 1 acima.
2. Prima ▼ para realçar **Ligar/desligar som** e prima ◄/► para seleccionar **Desligar**.

☞ **A única forma de alterar Ligar/desligar som é definir aqui Ligar ou Desligar. Configurar o silêncio ou alterar o nível de som não afetará o Ligar/desligar som.**

Seleccionar o formato de imagem

O "Formato de imagem" é a relação entre a largura e a altura da imagem projectada. A TV Digital geralmente tem a razão 16:9, que é o padrão para este projector, e a maioria dos sinais de TV e DVDs têm razão de 4:3.

Com o surgimento do processamento digital de sinal, os dispositivos de projecção digital podem esticar e dimensionar dinamicamente a imagem para um formato diferente do enviado pela fonte de entrada da imagem. As imagens podem ser ajustadas de uma maneira linear para que toda a imagem seja ajustada do mesmo modo, ou não linearmente, que distorce a imagem.

Para alterar a proporção da imagem projectada (não importando que aspecto tenha a fonte):

- Utilizar o telecomando

1. Prima **ASPECT** para apresentar a definição atual.
2. Prima **ASPECT** repetidamente para seleccionar um formato de imagem que se adeqúe ao sinal de vídeo e aos seus requisitos.

- Utilizar o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Visualização** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Formato de imagem**.
3. Prima ◄/► repetidamente para seleccionar um formato de imagem que se adeqúe ao sinal de vídeo e aos seus requisitos.

Sobre o formato de imagem

1. **Tam. Auto**: Dimensiona uma imagem proporcionalmente para caber na resolução nativa do projetor na largura vertical ou horizontal. Ideal para quando a imagem nem é 4:3 nem 16:9 e quer usar ao máximo o ecrã sem alterar a proporção da imagem.

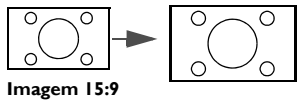


Imagem 15:9

2. **Real**: Essa definição exibe a imagem num mapeamento de pixel um-para-um sem alteração ou redimensionamento no centro da projecção. Isto é mais adequado para utilização em fontes PC.

Imagem 4:3

3. **4:3**: Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3. É a definição mais adequada para imagens 4:3, tais como monitores de computador, televisão de definição convencional e os filmes em DVD no formato 4:3, uma vez que os apresenta sem alterar o formato.

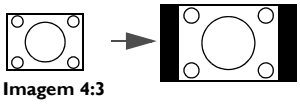


Imagem 4:3

4. **Pan.**: Expande a imagem na horizontal de forma não linear, ou seja, as extremidades da imagem são expandidas mais do que o centro da mesma para evitar a distorção da parte central da imagem. Isto é adequado para situações em que deseja expandir a largura de uma imagem de formato 4:3 para um formato 16:9. Não altera a altura. Alguns filmes de ecrã panorâmico foram produzidos com uma largura comprimida para um formato 4:3, e podem ser melhor visualizados colocando-os na sua largura original utilizando essa definição.

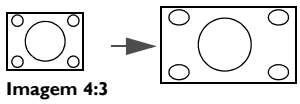


Imagem 4:3

5. **Anamórfico**: Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9. Essa definição estica e redimensiona linearmente, excepto que trata as dimensões horizontal e vertical independentemente. Estica a altura da imagem fonte até que atinja a altura total da projecção, e estica a imagem fonte até que atinja a largura total da projecção. Isto pode alterar o formato da imagem dependendo do formato da fonte Este formato é o mais adequado para imagens que já estão em 16:9, tal como a televisão de alta definição, uma vez que as apresenta sem alterar o formato.

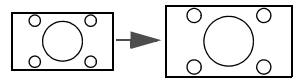


Imagem 16:9

6. **Letterbox**: Dimensiona uma imagem para se adequar à resolução nativa do projector na largura horizontal e dimensiona a altura da imagem para 3/4 da largura de projecção. Isto pode produzir uma imagem maior em altura do que a que pode ser visualizada, por isso parte da imagem é perdida (não visualizada) ao longo das extremidades superior e inferior da projecção. Isto é adequado para a visualização de filmes que tenham formato em letterbox (com barras pretas em cima e em baixo).

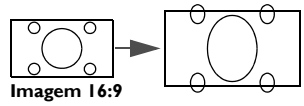


Imagem 16:9

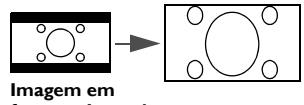


Imagem em formato Letterbox

☞ • **As áreas escuras são áreas inactivas, enquanto que as áreas brancas representam áreas activas.**

• **Os menus de ecrã podem ser apresentados nessas áreas vazias.**

Amplificar e pesquisar detalhes

Se tiver de encontrar detalhes na imagem projetada, amplie a imagem. Use as teclas de seta de direção para navegar na imagem.

• Utilizar o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **Visualização** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Zoom digital** e prima **MODE/ENTER**. A barra de Zoom é apresentada.
3. Prima ▲ repetidamente para ampliar a imagem até ao tamanho desejado.
4. Para navegar pela imagem, prima **MODE/ENTER** para mudar para o modo de deslocação e prima as setas direcionais (▲, ▼, ◄, ►) no projetor ou telecomando para navegar pela imagem.
5. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **MODE/ENTER** para regressar à função zoom in/out e prima **AUTO** para restaurar a imagem ao tamanho original. Pode também premir ▼ repetidamente até ser restaurada ao tamanho original.

☞ **A imagem apenas pode ser navegada depois de ampliada. Pode ampliar ainda mais a imagem enquanto pesquisa por detalhes.**

Funcionamento em áreas de grande altitude

Recomenda-se activar **Modo Grande Altitude** quando o seu ambiente for mais alto que 1500 metros (cerca de 4920 pés) acima do nível do mar ou sempre que o projector for utilizado por períodos prolongados (>10 horas) sem desligar.

Para activar Modo Grande Altitude:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Modo Grande Altitude**.
3. Prima ◄/► para seleccionar **Ligar**. Aparece uma mensagem de confirmação.
4. Realce **Repor** e prima **MODE/ENTER**.

O funcionamento no **Modo Grande Altitude** pode provocar um nível de ruído superior, devido ao facto de ser necessária uma maior velocidade da ventoinha para se melhorar o sistema de arrefecimento e o desempenho.

Se utilizar o projector em condições ambientais extremas que não as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de desactivação automática, destinados a proteger o projector contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deve mudar para **Modo Grande Altitude** para resolver esses sintomas. Contudo, tal não significa que este projector pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.

Ver conteúdos 3D

O seu projector BenQ suporta conteúdos tridimensionais (3D) transferidos através de D-Sub, Component, HDMI, Video e S-Video. No entanto, tem de ter os acessórios de hardware e software compatíveis para reproduzir conteúdos 3D no projetor BenQ.

Ligação de dispositivos 3D

- Jogos PlayStation
  i. Certifique-se que actualizou a sua consola para a versão mais recente na PlayStation 3.
  ii. Insira o disco do jogo 3D. Ou pode transferir jogos através da PlayStation Network.
  iii. Inicie o jogo e seleccione **Jogar em 3D** dentro do menu do jogo.
- Leitor Blu-ray 3D
  i. Certifique-se que o seu leitor suporta Discos Blu-ray 3D e que está activada a saída 3D.
  ii. Inicie a reprodução do Disco Blu-ray 3D.
- TV 3D (por exemplo, SKY 3D, DirecTV)
  i. Contacte o seu fornecedor de TV para activar canais 3D no seu pacote de canais.
  ii. Mude para o canal 3D.
- Dispositivos 3D (por exemplo, 3D DV/DC)
  Ligue o dispositivo 3D e projecte o conteúdo 3D.

☞ **Para ver correctamente o vídeo em 3D, certifique-se que Tam. Auto está seleccionado no menu Visualização > 3D > Modo 3D. Se os conteúdos 3D ainda não forem apresentados corretamente, selecione o formato suportado no menu Visualização > 3D > Modo 3D.**

Depois de ligados os seus dispositivos vídeo 3D ao projector, certifique-se que liga os óculos 3D BenQ. Coloque os óculos BenQ 3D, e desfrute da sua experiência em 3D!

Utilizar os menus 3D

1. Prima **MENU/EXIT** e vá ao menu **Visualização** > **3D** e prima **MODE/ENTER**. Ou pode premir o botão **3D** no telecomando. É apresentada a página **3D**.
2. Realce **Modo 3D** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Modo 3D**.
3. Prima ▲/▼ para realçar o formato 3D de que necessita e prima **MODE/ENTER**. O projector detecta automaticamente o formato do vídeo quando selecciona **Tam. Auto**. Caso contrário, terá de se basear no formato 3D do vídeo para escolher a definição adequada no menu **Modo 3D**.
4. Prima **MENU/EXIT** para recuar à página **3D**.
5. Prima ▲/▼ para realçar **Inv. Sinc 3D** e prima ◄/► para seleccionar **Inverter** para alternar entre a imagem para o olho esquerdo e olho direito, para uma visualização mais natural. Pode também alternar esta função entre **Inverter** e **Desactivar** premindo **INVERT** no telecomando.

⚠
- **Use óculos graduados ou outros tais métodos para corrigir a sua visão caso sofra de miopia, hiperopia, estigmatismo ou tenha diferenças na visão entre o olho esquerdo e direito, antes de colocar os Óculos 3D para ver conteúdos em 3D.**
- **Quando o projector começa a emitir imagens em 3D, a imagem poderá parecer torta, no entanto, não se trata de um defeito de fabrico.**
- **Faça pausas regulares quando visualiza conteúdos em 3D.**
- **Pare de ver conteúdos em 3D caso se sinta cansado ou desconfortável.**
- **Mantenha uma distância do ecrã cerca de três vezes a altura efectiva do ecrã quando assiste a conteúdos em 3D.**
- **Crianças e pessoas com historial de hipersensibilidade à luz, problemas cardíacos ou qualquer condição médica existente devem evitar assistir a conteúdos em 3D.**

Personalizar o menu de imagem do projector

Os menus de ecrã podem ser definidos de acordo com as suas preferências. As definições seguintes não afectam as definições de projecção, funcionamento ou desempenho.

- **Tempo Visualiz. Menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de Menu** define o período de tempo que o menu de ecrã permanece activo depois da última tecla premida. Utilize ◄/► para seleccionar um período de tempo adequado.
- **Posição do menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de Menu** define a posição do menu de ecrã em cinco locais. Utilize ◄/► para seleccionar uma posição preferida.
- **Idioma** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define o idioma para o menu de ecrã. Consulte "Utilizar os menus" na página 26 para obter mais informações.
- **Ecrã Splash** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define um ecrã de logótipo a apresentar durante o arranque do projector.

Bloqueio dos botões de controlo

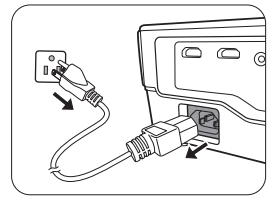
Com as teclas de controlo do projector bloqueadas, pode evitar que as definições do projector sejam alteradas acidentalmente (por crianças, por exemplo). Quando **Bloqueio do teclado** está ligado, nenhuma tecla de controlo do projector funciona excepto **ENERGIA** e ►.

Para bloquear as teclas:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Bloqueio do teclado** e prima ◄/► para seleccionar **Ligar**. Aparece uma mensagem de aviso. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ENTER**. O bloqueio das teclas de controlo.

Para desbloquear as teclas, prima longamente em ► no projector durante 3 segundos.

Desligar o projector



Para desligar o projector, prima **ENERGIA** no projector ou no telecomando e uma mensagem de aviso aparece. Prima novamente **ENERGIA**.

- A Energia (luz indicadora de energia) pisca em laranja e a ventoinha funciona por cerca de dois minutos para resfriar a lâmpada. O projector não responde a nenhum comando até que o processo de resfriamento termine. Assim que o processo de arrefecimento termina, ouvir-se-á um "**Tom de Desligar**".

  Para desligar o tom, consulte "Desligar o Ligar/desligar som" na página 35 para detalhes.

- Em seguida, a luz indicadora de energia fica fixa em laranja quando o processo de resfriamento terminar e as ventoinhas pararem.
- Se o projector não for utilizado por um período longo, desligue o cabo de corrente da tomada.
- Para proteger a lâmpada, o projector não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento.

A duração efectiva da lâmpada poderá variar devido a diferentes condições ambientais e utilização.

Menus do Ecrã (OSD)

Estrutura do Ecrã OSD

Tenha em atenção que os menus de ecrã variam consoante o tipo de sinal seleccionado.

Menu principal	Submenu		Opção
Imagem	Modo predefinido		Cinema/Dinâmico/padrão/Utilizador 1/Utilizador 2/Utilizador 3/3D/ ISF Night/ISF Day
	Gestão Mod. Uti.		
	Luminosidade		0–100
	Contraste		0–100
	Cor		0–100
	Matiz		0–100
	Nitidez		0–15
	Temperatura de Cor		Normal/Frio/Lâmpada - original/Quente
	Alim. lâmp.		Normal/Económico/SmartEco
	Avançado...	Nível de preto	0 IRE/7,5 IRE
		Controlo da claridade	Redução de ruído
		Afinação da temperatura da cor	Ganho de vermelhos/Ganho de verdes/ Ganho de azuis/Desvio de vermelhos/ Desvio de verdes/Desvio de azuis
		Selecção de gama	1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color	Ligar/Desligar
		Gestão da cor	Cor Primária/Cor/Ganho/Saturação
	Repor definições imagem		
Conf. de som	Sem som		Ligar/Desligar
	Volume		0-10
	Ligar/desligar som		Ligar/Desligar
Visualização	Formato de imagem		Tam. Auto/Real/4:3/Pan./Anamórfico/ Letterbox
	Distorção		
	Posição		
	Ajuste overscan		0/1/2/3
	Sintonização PC e Comp. YPbPr	Tamanho H.	
		Fase	
		Tam. Auto	
	Zoom digital		
	Modo Filme		Ligar/Desligar
	Filtro Comb 3D		Ligar/Desligar
	3D	Modo 3D	Tam. Auto/Desligar/Fotograma Sequ./ Frame Packing/Topo-Fundo/Side By Side
		Inv. Sinc 3D	Desactivar/Inverter

DEFIN. SISTEMA: Básica	**Idioma**		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Cor de fundo		**Preto/Azul/Roxo**
	Ecrã Splash		**BenQ/Preto/Azul**
	Posição do projector		**Frente/Projecção frontal/Trás/Retroproj. tecto**
	Desligar auto		**Desactivar/5 min/10 min/15 min/20 min/ 25 min/30 min**
	Minutos inact		**Desactivar/30 min/60 min/90 min/120 min/ 150 min/180 min**
	Definições de Menu	**Tempo Visualiz. Menu**	**5 seg/10 seg/15 seg/20 seg/25 seg/30 seg/ Semp. Lig**
		Posição do menu	**Centro/Superior esquerdo/Superior direito/ Inferior esquerdo/Inferior direito**
		Mens. vazia lembr.	**Lig/Desl**
	Fonte de entrada		**HDMI 1/HDMI 2/Video/S-Video/Component/ PC**
	Renom. Fonte		
	Procura autom. de fonte		**Ligar/Desligar**
DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Definições da Lâmpada**	**Reajuste do temporiz. Lâmpada**	
		Hora da lâmpada equivalente	
	Definições HDMI	**Formato HDMI**	**Tam. Auto/Sinal PC/Sinal vídeo**
		CEC	**Ligar/Desligar**
	Taxa de baud		**2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/ 115200**
	Padrão de teste		
	Legendas	**Activar Legendas**	**Ligar/Desligar**
		Versão Legendas	**Lg1/Lg2/Lg3/Lg4**
	Arrefecimento rápido		**Ligar/Desligar**
	Desligar auto. (para W1080ST)		**Ligar/Desligar**
	Modo Grande Altitude		**Ligar/Desligar**
	Palavra-passe	**Alterar senha**	
		Bloqueio de ligação	**Ligar/Desligar (insere a palavra-passe actual)**
	Bloqueio do teclado		
	Repor todas as definições		
	ISF		**(insere a palavra-passe)**
Informações	**Fonte**		
	Modo predefinido		
	Resolução		
	Sistema de cor		
	Hora da lâmpada equivalente		
	Formato 3D		
	Versão do Firmware		

Tenha em atenção que os itens dos menus apenas ficam disponíveis quando o projector detecta pelo menos um sinal válido. Se não existir qualquer equipamento ligado ao projector, ou se não for detectado nenhum sinal, apenas estará acessível um número limitado de itens no menu.

Menu **Imagem**

Função	Descrição
Modo predefinido	São disponibilizados modos de imagem predefinidos, para que possa optimizar a configuração da imagem do seu projector de forma a adequar-se ao tipo de programa. Consulte "Seleccionar o modo predefinido" na página 30 para obter mais informações.
Gestão Mod. Uti.	Selecciona o modo predefinido que melhor se adapta à qualidade da imagem e ajusta ainda mais a imagem com base nas selecções indicadas abaixo. Consulte "Definir o modo Utilizador 1/Utilizador 2/Utilizador 3" na página 30 para obter mais informações.
Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Consulte "Ajustar Luminosidade" na página 31 para obter mais informações.
Contraste	Ajusta o nível de diferença entre o escuro e a luz da imagem. Consulte "Ajustar Contraste" na página 32 para obter mais informações.
Cor	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor numa imagem de vídeo. Consulte "Ajustar Cor" na página 32 para obter mais informações.
Matiz	Ajusta os tons de vermelho e verde da imagem. Consulte "Ajustar Matiz" na página 32 para obter mais informações.
Nitidez	Ajusta a imagem para a tornar mais nítida ou mais suave. Consulte "Ajustar Nitidez" na página 32 para obter mais informações.
Temperatura de Cor	Estão disponíveis várias definições de temperatura de cor. Consulte "Seleccionar uma temperatura de cor*" na página 32 para obter mais informações.
Alim. lâmp.	Selecciona energia da lâmpada do projector entre os modos **Normal**, **Económico** e **SmartEco**.
Avançado...	**Nível de preto** Define a escala de cinza da imagem como **0 IRE** ou **7,5 IRE**. Consulte "Configuração Nível de preto" na página 33 para obter mais informações. **Controlo da claridade** Consulte "Controlar a claridade da imagem" na página 33 para obter mais informações. **Afinação da temperatura da cor** Consulte "Seleccionar uma temperatura de cor preferida" na página 33 para obter mais informações. **Selecção de gama** Consulte "Seleccionar uma definição de Gama" na página 33 para obter mais informações. **Brilliant Color** Consulte "Ajustar Brilliant Color" na página 34 para obter mais informações. **Gestão da cor** Consulte "Gestão da cor" na página 34 para obter mais informações.
Repor definições imagem	Retorna todas as definições nos menus **Imagem** para os valores predefinidos em fábrica. Consulte "Repor o modo imagem" na página 31 para obter mais informações.

Menu **Conf. de som**

Função	Descrição
Sem som	Consulte "Retirar o som" na página 35 para obter mais informações.
Volume	Consulte "Ajustar o nível de som" na página 35 para obter mais informações.
Ligar/desligar som	Consulte "Desligar o Ligar/desligar som" na página 35 para obter mais informações.

Menu **Visualização**

Função	Descrição
Formato de imagem	Existem várias opções para definir o formato da imagem consoante a fonte de entrada. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 36 para obter mais informações.
Distorção	Corrige eventuais distorções da imagem. Consulte "Corrigir distorções de imagem" na página 29 para obter mais informações.
Posição	Apresenta a página de ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize as teclas de seta direcionais. Os valores apresentados na posição inferior da página mudam de cada vez que prime o botão, até que sejam atingidos os limites máximos ou mínimos. ☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal PC.**
Ajuste overscan	Oculta a baixa qualidade das imagens nas quatro extremidades. Também pode premir manualmente ◀/▶ para decidir o quanto deve ser ocultado. Definições 0 significam que a imagem é 100% exibida. Quanto maior o valor, maior a parte da imagem que é ocultada enquanto o ecrã permanece cheio e geometricamente preciso.
Sintonização PC e Comp. YPbPr	**Tamanho H.** Ajusta a largura horizontal da imagem. ☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal Component ou PC.** **Fase** Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem. ☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal Component ou PC.** **Tam. Auto** Ajusta a fase e frequência automaticamente. ☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal PC.**
Zoom digital	Consulte "Amplificar e pesquisar detalhes" na página 37 para obter mais informações.
Modo Filme	Consulte "Configuração Modo Filme" na página 35 para obter mais informações.
Filtro Comb 3D	Consulte "Configuração Filtro Comb 3D" na página 35 para obter mais informações.

3D	**Modo 3D** Este projector integra uma função 3D que lhe permite desfrutar de filmes, vídeos e eventos desportivos em 3D numa forma mais realista, apresentando a profundidade das imagens. Terá de usar óculos 3D para ver as imagens em 3D. ☞ **Quando a função Modo 3D está activada:** **• O nível de luminosidade da imagem projectada irá diminuir.** **• O Modo predefinido não pode ser ajustado.** **• O Distorção pode apenas ser ajustado dentro de graus limitados.** **Inv. Sinc 3D** Quando a sua imagem 3D está distorcida, pode activar esta função para alternar a imagem entre o olho esquerdo e olho direito para uma experiência de visualização 3D mais confortável. Consulte "Ver conteúdos 3D" na página 38 para obter mais informações.

Menu **DEFIN. SISTEMA: Básica**

Função	Descrição
Idioma	Define o idioma dos menus de ecrã. Consulte "Utilizar os menus" na página 26 para obter mais informações.
Cor de fundo	Selecciona a aparência de fundo quando não há sinal.
Ecrã Splash	Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projector. Pode escolher o ecrã do logótipo **BenQ**, o ecrã **Azul**, ou o ecrã **Preto**.
Posição do projector	O projector pode ser instalado num tecto, por trás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos. Consulte "Escolher um local" na página 13 para obter mais informações.
Desligar auto	Evita a projecção desnecessária quando não há sinal detectado por um longo período. Consulte "Configuração Desligar auto" na página 49 para obter mais informações.
Minutos inact	Define o temporizador de inactividade automático. O temporizador pode ser definido num valor entre 30 minutos e 3 horas.
Definições de Menu	**Tempo Visualiz. Menu** Define o período de tempo durante o qual o menu de ecrã permanece activo após a última vez em que se premiu um botão. **Posição do menu** Define a posição do menu de ecrã. **Mens. vazia lembr.** Configura se é apresentada pelo projetor uma mensagem em branco de lembrete quando a imagem é ocultada.
Fonte de entrada	Selecciona uma fonte de entrada a ser projectada. Consulte "Seleccionar uma fonte de entrada" na página 25 para obter mais informações.
Renom. Fonte	Muda o nome da fonte para o nome que desejar. Consulte "Seleccionar uma fonte de entrada" na página 25 para obter mais informações.
Procura autom. de fonte	Define se o projector procura automaticamente fontes de entrada. Se a pesquisa de fonte estiver **Ligar**, o projector pesquisará fontes de entrada até captar um sinal. Se a função não estiver activada, o projector selecciona a última fonte de entrada utilizada.

Menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**

Função	Descrição
Definições da Lâmpada	**Reajuste do temporiz. Lâmpada** Quando a lâmpada tiver sido substituída, seleccione **Repor** para repor o temporizador da lâmpada a "0". Consulte "Reiniciar o temporizador da lâmpada" na página 52 para obter mais informações. **Hora da lâmpada equivalente** Exibe a informação de horas da lâmpada. Consulte "Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada" na página 49 para obter mais informações.
Definições HDMI	**Formato HDMI** Selecciona um tipo de fonte de entrada para o sinal HDMI. Pode também seleccionar o tipo de fonte manualmente. Tipos de fonte diferentes contêm padrões diferentes para o nível de luminosidade. ☞ **Formato HDMI só está disponível quando está seleccionado o sinal HDMI.** **CEC** Ativa ou desliga a função CEC. Quando liga um dispositivo HDMI compatível com CEC ao seu projetor com um cabo HDMI, ao ligar o dispositivo HDMI compatível com CEC ligará automaticamente o projetor, ao passo que desligar o projetor irá desligar automaticamente o dispositivo HDMI compatível com CEC.
Taxa de baud	Selecciona uma taxa baud idêntica à do seu computador de forma a que possa ligar o projector através de um cabo RS-232 adequado e actualizar ou transferir a firmware do projector. Esta função só se destina a técnicos qualificados.
Padrão de teste	Prima **ENTER** para exibir o padrão de teste da grelha. Ajuda-o a ajustar o tamanho da imagem e a focalização e verificar se a imagem projectada não tem qualquer distorção.
Legendas	**Activar Legendas** Ativa a função seleciondo **Ligar** quando o sinal de entrada selecionado incluir legendas. • Legendas: Aparece no ecrã o diálogo, narração e efeitos sonoros de programas TV e vídeos com legendas (normalmente assinalados "CC" em guias TV). **Versão Legendas** Seleciona um modo preferido de legendas. Para ver legendas, selecione **Lg1**, **Lg2**, **Lg3**, ou **Lg4** (**Lg1** apresenta legendas no idioma primário na sua área).
Arrefecimento rápido	Ativa ou desliga a função Arrefecimento Rápido. Selecionar Ligado ativa a função e o tempo de arrefecimento do projetor será reduzido dos habituais 90 segundos para aproximadamente 15 segundos.
Desligar auto. (para W1080ST)	Ativa ou desliga a função Vazio Auto. Selecionar Ligado irá ocultar a imagem do ecrã quando quaisquer objetos surjam a 10 cm da lente de projeção.
Modo Grande Altitude	Um modo para funcionamento em áreas de grande altitude ou temperatura elevada. Consulte "Funcionamento em áreas de grande altitude" na página 38 para obter mais informações.

Palavra-passe	**Alterar senha** Ser-lhe-á pedido que introduza a palavra-passe actual antes de alterar para a nova. Consulte "Utilizar a função de palavra-passe" na página 27 para obter mais informações. **Bloqueio de ligação** Limita a utilização do projector apenas a quem sabe a palavra-passe correcta. Consulte "Utilizar a função de palavra-passe" na página 27 para obter mais informações.
Bloqueio do teclado	Consulte "Bloqueio dos botões de controlo" na página 39 para obter mais informações.
Repor todas as definições	Repõe os valores predefinidos de fábrica em todas as definições. ☞ **As definições seguintes não são repostas: Distorção, Idioma, Posição do projector, Modo Grande Altitude, Palavra-passe, Bloqueio do teclado, e ISF.**
ISF	O menu de calibração ISF é protegido por palavra-passe e somente está acessível para calibradores ISF autorizados. A ISF (Função de Ciência da Imagem) desenvolveu normas elaboradas cuidadosamente e reconhecidas pela indústria pelo óptimo desempenho de vídeo e implementou um programa de treinamento para que técnicos e instaladores usem essas normas para obter qualidade óptima de imagem dos dispositivos de exibição de vídeo BenQ. Do mesmo modo, recomendamos que a definição e a calibração sejam efectuadas por um técnico de instalação certificado pela ISF. ☞ **Para obter mais informações visite o sítio www.imagingscience.com ou contacte o local de compra do projector.**

Menu **Informações**

Este menu mostra-lhe o estado de funcionamento actual do projector.

☞ **Alguns ajustamentos de imagem só estão disponíveis quando certas fontes de entrada estão a ser utilizadas. Os ajustamentos que não estão disponíveis não são apresentados no ecrã.**

Função	Descrição
Fonte	Mostra a fonte de sinal actual.
Modo predefinido	Mostra o modo seleccionado no menu **Imagem > Modo predefinido**.
Resolução	Mostra a resolução nativa da fonte de entrada.
Sistema de cor	Mostra o formato de sistema de entrada: NTSC, PAL, SECAM, YUV, ou RGB.
Hora da lâmpada equivalente	Mostra o tempo de uso total da lâmpada.
Formato 3D	Mostra o modo 3D atual. ☞ **Formato 3D apenas está disponível quando Modo 3D está ativo.**
Versão do Firmware	Mostra a versão do firmware do seu projector.

Informações adicionais

Cuidados com o projector

O seu projector precisa de pouca manutenção. A única operação que necessita de fazer regularmente é manter a lente limpa. Nunca remova peças do projector, excepto a lâmpada. Contacte o seu revendedor ou centro local de apoio ao cliente caso o projector não funcione como o previsto.

Limpar a lente

Limpe a lente sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó. Antes de tentar limpar a lente, desligue o projector, desligue o cabo de alimentação e deixe arrefecer completamente durante alguns minutos.

1. Utilize uma lata de ar comprimido para remover o pó. (Disponível em revendedores de material para construção civil ou fotográfico.)
2. Caso existam manchas ou dedadas, utilize uma escova para lente fotográfica ou humedeça um pano macio com agente de limpeza de lentes para limpar a superfície da lente.
3. Nunca utilize qualquer tipo de pano abrasive, produto de limpeza alcalino/ácido ou solvente volátil, como álcool, benzeno, decapante ou insecticida. Utilizar este tipo de materiais, ou o contacto prolongado com materiais de borracha ou vinil poderá resultar em danos para a superfície e estrutura do projector.

☞ **Nunca toque na lente com o dedo ou utilize materiais abrasivos na mesma. Mesmo os lenços de papel podem danificar o revestimento da lente. Utilize sempre apenas uma escova para lente fotográfica, pano e agente de limpeza. Não tente limpar a lente com o projector ligado ou ainda quente de uma utilização recente.**

Limpar a caixa do projector

Antes de tentar limpar a caixa, desligue o projector, desligue o cabo de alimentação e deixe arrefecer completamente durante alguns minutos.

1. Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com o pano de limpeza macio, seco e sem fiapos.
2. Para remover sujidade ou manchas mais difíceis, humedeça um pano macio com água e um detergente neutro. Em seguida, limpe a caixa.

☞ **Nunca utilize cera, álcool, benzeno, diluente, ou outros detergentes químicos. Estes podem danificar a caixa.**

Guardar o projector

Se precisar de guardar o projector durante um período de tempo prolongado:

1. Certifique-se de que a temperatura e a humidade do local onde vai guardar o projector se encontram dentro dos limites aconselhados para o mesmo. Para conhecer os limites, consulte a página de Especificações ou consulte o seu revendedor.
2. Recolha os reguladores de altura.
3. Retire as pilhas do telecomando.
4. Embale o projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Transportar o projector

Recomenda-se o transporte do projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Informações da lâmpada

Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada

Quando o projector está em funcionamento, as horas de utilização da lâmpada são calculadas automaticamente pelo temporizador integrado.

☞ **Consulte "Configurar Alim. lâmp. como Económico ou SmartEco" below for more information on para mais informações sobre o modo Económico.**

Para obter informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** ser realçado.
2. Prima ▼ para realçar **Definições da Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
3. As informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada são apresentadas na linha **Hora da lâmpada equivalente**.
4. Para sair do menu, prima **MENU/EXIT**.

Prolongar vida útil da lâmpada

A lâmpada de projecção é um item consumível. Para manter a vida útil da lâmpada o mais longa possível, execute as seguintes configurações no menu de ecrã.

- **Configurar Alim. lâmp. como Económico ou SmartEco**

A utilização do modo **Económico** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia em 30%.
A utilização do modo **SmartEco** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia da lâmpada em 70%.
Se for seleccionado o modo **Económico** ou **SmartEco**, a emissão de luz será reduzida e serão projectadas imagens mais escuras.

Se colocar o projector no modo **Económico** ou **SmartEco**, irá também aumentar a duração da lâmpada. Para configurar o modo **Económico** ou **SmartEco**, vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições da Lâmpada** > **Alim. lâmp.** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Alim. lâmp.** Prima ▲/▼ repetidamente até que o modo desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER**.

Modo da lâmpada	Descrição
Normal	100% luminosidade da lâmpada
Económico	Poupa 30% do consumo de energia da lâmpada
SmartEco	Poupa até 70% do consumo de energia da lâmpada consoante o nível de luminosidade do conteúdo

- **Configuração Desligar auto**

Esta função permite a desactivação automática do projector se não for detectada qualquer fonte de entrada após um período de tempo especificado.

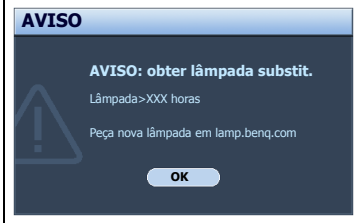
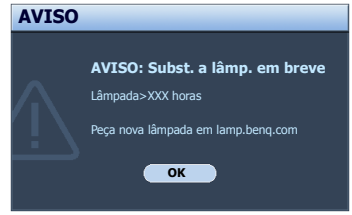
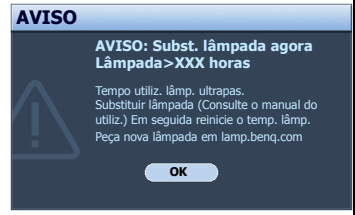
Para definir **Desligar auto**, vá até o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Desligar auto** e prima ◄/► para seleccionar um período de tempo. O período pode ser definido de 5 a 30 minutos, em incrementos de 5 minutos. Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados, seleccione **Desactivar**. O projector não será automaticamente encerrado após um determinado período.

Tempo de substituir a lâmpada

Quando o indicador Lamp (Lâmpada) acender e ficar vermelho, ou aparecer uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, instale uma lâmpada nova ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada muito usada pode provocar uma avaria no projector e, em alguns casos, esta pode inclusivamente explodir. Vá até http://lamp.BenQ.com para uma lâmpada de substituição.

Se a lâmpada aquecer demasiado, o indicador da lâmpada e a luz de aviso da temperatura acendem-se. Desligue a corrente e deixe o projector arrefecer durante 45 minutos. Se, depois de ligar novamente a corrente, o indicador da lâmpada ou da temperatura continuar aceso e vermelho, contacte o seu revendedor local. Consulte "Indicadores" na página 53 para obter mais informações.

Os ecrãs de aviso da lâmpada que se seguem lembrar-lhe-ão que é preciso mudar a lâmpada.

Estado	Mensagem
Coloque uma lâmpada nova para obter os melhores resultados. Se o projector funciona normalmente com o modo **Económico** seleccionado (consulte "Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada" na página 49), poderá continuar a trabalhar com o projector até que apareça o aviso seguinte da lâmpada. Prima **MODE/ENTER** para fechar a mensagem.	
Recomenda-se vivamente que substitua a lâmpada nesta altura. A lâmpada é um item consumível. A luminosidade da lâmpada diminui com a utilização. Este comportamento da lâmpada é normal. Pode substituir a lâmpada sempre que verificar que o nível de luminosidade diminuiu significativamente. Prima **MODE/ENTER** para fechar a mensagem.	
Para que o projector volte a funcionar normalmente, a lâmpada DEVE ser substituída. Prima **MODE/ENTER** para fechar a mensagem.	

☞ **"XXXX" mostrado nas mensagens acima são números que variam consoante os diferentes modelos.**

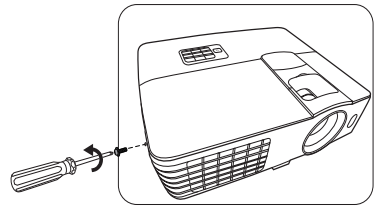
Substituir a lâmpada

⚠
- **Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projector e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projector arrefecer durante, pelo menos, 45 minutos, antes de substituir a lâmpada.**
- **Para evitar cortar-se e danificar os componentes internos, tenha cuidado ao retirar um vidro da lâmpada que esteja partido.**
- **Para evitar cortar-se e/ou comprometer a qualidade da imagem por tocar na lente, não toque no compartimento vazio da lâmpada quando a retirar.**
- **Esta lâmpada contém mercúrio. Consulte a regulamentação local relativa a resíduos perigosos e deite fora a lâmpada de acordo com essa regulamentação.**
- **Para garantir o desempenho ideal do projector, recomenda-se comprar uma lâmpada adequada para projector para substituição da lâmpada.**

- **Se a substituição da lâmpada for executada enquanto o projector está suspenso no tecto, certifique-se de que ninguém se encontra por baixo da abertura da lâmpada, de modo a evitar possíveis ferimentos ou danos oculares provocados por fragmentos da lâmpada partida.**
- **Certifique-se que há boa ventilação quando manuseia lâmpada partidas. Recomendamos a utilização de máscaras, óculos de protecção ou similares e equipamento de protecção, como luvas.**

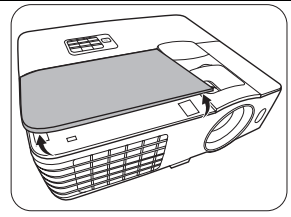
1. Desligue o projector no botão e retire a ficha da tomada. Se a lâmpada estiver quente, evite queimaduras aguardando cerca de 45 minutos até que a lâmpada arrefeça.

2. Solte o parafuso que prende a tampa da lâmpada na lateral do projetor até que a tampa se solte.

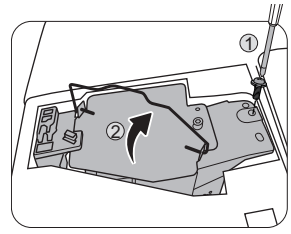


3. Remova a tampa da lâmpada do projetor.

⚠
- **Não ligue o projetor com a tampa da lâmpada removida.**
- **Não ponha os dedos entre a lâmpada e o projetor. Partes afiadas dentro do projetor podem causar ferimentos.**

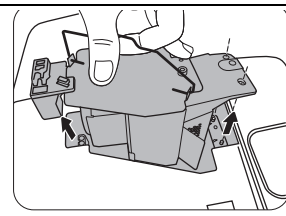


4. Desaperte o parafuso que prende a lâmpada.
5. Levante a pega para que fique erguida.

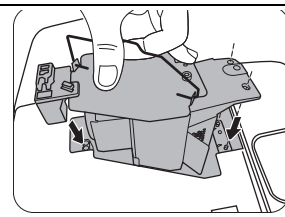


6. Utilize a pega para, lentamente, puxar a lâmpada para fora do projector.

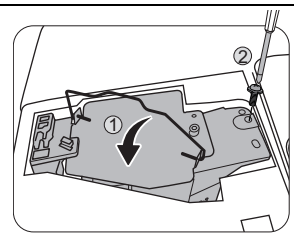
⚠
- **Se puxar muito depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidros partidos pelo projector.**
- **Não coloque a lâmpada em locais onde possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças nem perto de materiais inflamáveis.**
- **Não introduza as mãos no projector, depois de a lâmpada ter sido removida. Se tocar nos componentes óticos lá dentro, poderá causar um desnível de cores e distorção das imagens projetadas.**



7. Encaixe a nova lâmpada, conforme mostrado na imagem.

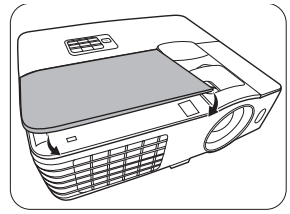


8. Aperte o parafuso que prende a lâmpada.
9. Certifique-se que a alavanca está totalmente plana e presa no sítio.



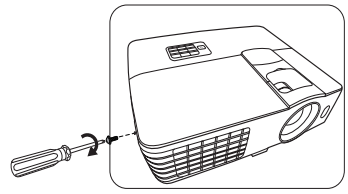
⚠
- **Os parafusos soltos podem provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.**
- **Não aperte em demasia o parafuso.**

10. Volte a colocar a tampa da lâmpada do projetor.



11. Aperte o parafuso que prende a tampa da lâmpada.

⚠
- Os parafusos soltos podem provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.
- Não aperte em demasia o parafuso.



12. Ligue à eletricidade e reinicie o projetor.

Reiniciar o temporizador da lâmpada

☞ **Não o faça se não substituir a lâmpada ou se a lâmpada não for nova, pois pode provocar uma avaria.**

13. Após o logótipo de arranque, prima **MENU/EXIT** e depois prima ◄/► até que o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** seja realçado.
14. Prima ▼ para realçar **Definições da Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
15. Realce **Reajuste do temporiz. Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. É apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se pretende reiniciar o temporizador da lâmpada. Realce **Repor** e prima **MODE/ENTER**. O temporizador da lâmpada será reposto a "0".

Indicadores

Existem três indicadores que exibem o estado do projector. Verifique o seguinte para obter informações acerca das luzes indicadoras. Se houver algo errado, desligue o projector e contacte o revendedor.

■ Quando o projector estiver num estado normal

Energia	Temp	Lâmpada	Estado e descrição
Cordelaranja	**Desligar**	**Desligar**	Modo de espera
Verde Piscar	**Desligar**	**Desligar**	A arrancar
Verde	**Desligar**	**Desligar**	Funcionamento normal
Cordelaranja Piscar	**Desligar**	**Desligar**	• É necessário que o projector arrefeça durante 90 segundos, dado ter sido desligado anormalmente, sem que o processo normal de arrefecimento tenha sido executado. • É necessário que o projector arrefeça durante 90 segundos, após a corrente ter sido desligada.

■Quando o projector estiver num estado anormal

Energia	Temp	Lâmpada	Estado e descrição	
Desligar	**Desligar**	**Vermelho**	• A lâmpada foi danificada. Contacte a assistência BenQ local para comprar uma nova lâmpada.	
Desligar	**Desligar**	**Vermelho Piscar**	• A lâmpada não foi fixada correctamente. • A lâmpada foi danificada. Contacte a assistência BenQ local para comprar uma nova lâmpada.	
Vermelho	**Vermelho**	**Desligar**	As ventoinhas não estão a trabalhar.	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Vermelho	**Vermelho Piscar**	**Desligar**		
Vermelho	**Verde**	**Desligar**		
Vermelho	**Verde Piscar**	**Desligar**		
Verde	**Vermelho**	**Desligar**	A temperatura interna está demasiado alta. • A ventilação de entrada ou de saída está bloqueada. • O projector pode estar num local com pouca ventilação. • A temperatura ambiente pode estar muito alta.	

Resolução de Problemas

Problema	Causa	Solução
O projector não liga.	Não há corrente no cabo de alimentação.	Ligue o cabo de alimentação à entrada CA na parte traseira do projector e ligue a ficha do cabo à tomada de parede. Se a tomada eléctrica tiver um interruptor, certifique-se de que este está na posição de ligado. (Ver página 24.)
	Tentativa de voltar a ligar o projector durante o processo de arrefecimento.	Aguarde até que o processo de arrefecimento tenha terminado.
	A tampa da lâmpada não foi fixada correctamente.	Fixe correctamente a tampa da lâmpada. (Ver página 50.)
Sem imagem.	A fonte de vídeo não está ligada, ou não está ligada à corrente correctamente.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está ligado correctamente. (Ver página 21.)
	O projector não está correctamente ligado ao dispositivo da fonte de entrada.	Verifique a ligação. (Ver página 21.)
	A fonte de entrada não foi seleccionada correctamente.	Seleccione a fonte de entrada correcto com as teclas Fonte no telecomando ou **SOURCE** no projector. (Ver página 25.)
A imagem está instável.	Os cabos de ligação não estão ligados firmemente ao projector ou à fonte de sinal.	Ligue correctamente os cabos nos terminais adequados. (Ver página 21.)
A imagem está desfocada.	A lente de projecção não está focada correctamente.	Ajuste a focagem da lente com o anel de focagem. (Ver página 25.)
	O projector e o ecrã não estão bem alinhados.	Ajuste o ângulo de projecção e a direcção, bem como a altura do projector, se for necessário. (Ver página 29.)
O telecomando não funciona correctamente.	As pilhas estão esgotadas.	Substitua as duas pilhas por outras novas. (Ver página 7.)
	Há um obstáculo entre o telecomando e o projector.	Remova o obstáculo. (Ver página 7.)
	Está demasiadamente longe do projector.	Coloque-se a 8 metros (26,2 pés) do projector. (Ver página 7.)
Conteúdo 3D não é apresentado correctamente.	Os óculos 3D podem estar sem bateria.	Recarregue os óculos 3D.
	As definições no menu **3D** não está correctas.	Defina correctamente as definições no menu **3D**. (Ver página 38.)
	O seu Disco Blu-ray não está no formato 3D.	Use um Disco Blu-ray 3D e tente novamente.
	A fonte de entrada não foi seleccionada correctamente.	Seleccione a fonte de entrada correcto com as teclas Fonte no telecomando ou **SOURCE** no projector. (Ver página 25.)

Especificações

☞ **Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.**

Ópticas

Resolução
1920 (H) x 1080 (V)

Sistema de ecrã
Sistema DLP™ de um só chip

Número F da lente
(W1070)
F = 2,59 a 2,87, f = 16,88 a 21,88 mm
(W1080ST)
F = 2,6 a 2,78, f = 10,2 a 12,24 mm

Lâmpada
Lâmpada de 240 W

Eléctricas

Fonte de alimentação
AC 100-240V, 3,4 A, 50-60 Hz (Automático)

Consumo de energia
375 W (Máx); < 0,5 W (Em espera)

Mecânicas

Peso
(W1070)
2,75 Kg (6,06 lbs)
(W1080ST)
2,85 Kg (6,28 lbs)

Terminais de saída

Altifalante
(Estéreo) 10 watt x 1

Saída de sinal áudio
Tomada áudio PC x 1

Controlo

Controlo de série RS-232
9 pinos x 1

Receptor IR x 2

USB tipo Mini B x 1

12VDC (Máx. 0,5 A) x 1

Terminais de entrada

Entrada para computador
Entrada RGB
D-Sub 15 pinos (fêmea) x 1

Entrada de sinal vídeo
S-VIDEO
porta mini DIN 4-pinos x 1
VIDEO
Tomada RCA x 1
Entrada de sinal SD/HDTV
Tomada Analógico - Component RCA x 3
(através de entrada RGB)
Digital - HDMI x 2

Entrada de sinal áudio
Entrada áudio
Tomada RCA áudio (L/R) x 2
Tomada áudio PC x 1

Requisitos Ambientais

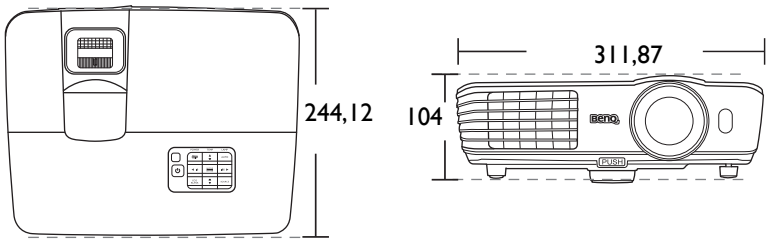
Temperatura de funcionamento
0°C–40°C ao nível do mar

Humidade de funcionamento
10%–90% (sem condensação)

Altitude de funcionamento
0–1499 m a 0°C–35°C
1500-3.000 m a 0°C-30°C (com Modo Grande Altitude ligado)

■ Dimensões

311,87 mm x 244,12 mm x 104 mm (W x D x H)

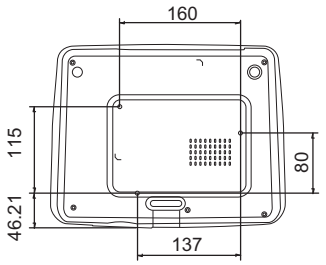


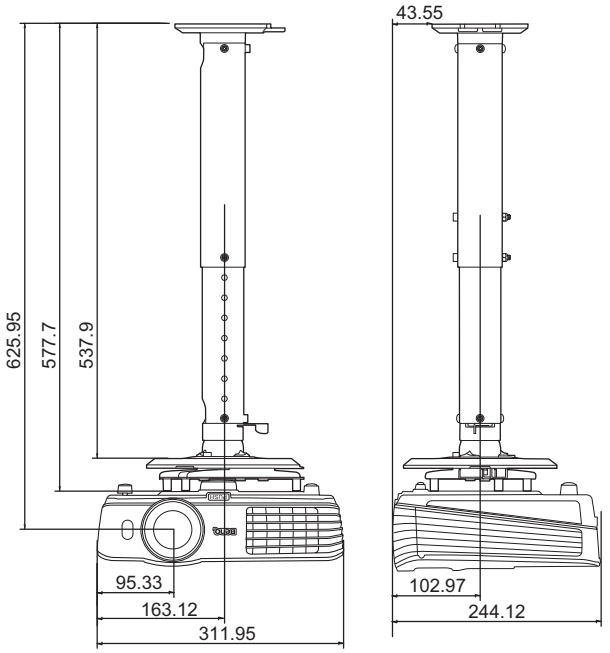
Unidade: mm

■ Montagem no tecto

◎ **Parafusos de montagem no tecto:**
M4
(Máx. L = 25 mm;
Mín. L = 20 mm)

Unidade: mm





■ Tabela de temporização

Temporização suportada para entrada de PC

Formato	Resolução	Taxa de frequência (Hz)	Freq. H (KHz)	Frequência de Pixel (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500

1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

- ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ., Topo-Fundo e Side By Side.**
  ****Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
  *****Temporização suportada para sinal 3D com formato Topo-Fundo e Side By Side.**
- **As temporizações acima podem não ser suportadas devido ao ficheiro EDID e limitações da placa VGA. É possível que algumas temporizações possam não ser escolhidas.**

Temporização suportada para entrada HDMI (HDCP)

Formato	Resolução	Taxa de frequência (Hz)	Freq. H (KHz)	Frequência de Pixel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500

1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x1050	1680 x 105_60***	59,954	65,290	146,250
640x480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832x624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024x768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152x870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ., Topo-Fundo e Side By Side.**
****Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
*****Temporização suportada para sinal 3D com formato Topo-Fundo e Side By Side.**

- **As temporizações acima podem não ser suportadas devido ao ficheiro EDID e limitações da placa VGA. É possível que algumas temporizações possam não ser escolhidas.**

Formato	Resolução	Taxa de frequência (Hz)	Alta Freq. (KHz)	Frequência de Pixel (MHz)	Aspecto
480i**	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	16:9
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	16:9
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	16:9
576p	720 x 576	50	31,25	27	16:9
720/50p*	1280 x 720	50	37,5	74,25	16:9
720/60p*	1280 x 720	60	45,00	74,25	16:9
1080/24P*	1920 x 1080	24	27	74,25	16:9
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	16:9
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	16:9
1080/50i***	1920 x 1080	50	28,13	74,25	16:9
1080/60i***	1920 x 1080	60	33,75	74,25	16:9
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	16:9
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	16:9

***Temporização suportada para sinal 3D com formato Frame Packing e Topo-Fundo.**
****Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
*****Temporização suportada para sinal 3D com formato Side By Side.**

Temporização suportada para EDTV e HDTV (via entrada Componente)

Formato	Resolução	Taxa de frequência (Hz)	Alta Freq. (KHz)	Frequência de Pixel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

☞ ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**

Temporização suportada para as entradas Video e S-Video

Formato	Resolução	Taxa de frequência (Hz)	Alta Freq. (KHz)	Frequência de Pixel (MHz)
NTSC*	-	60	15,73	3,58
PAL	-	50	15,63	4,43
SECAM	-	50	15,63	4,25/4,41
PAL-M	-	60	15,73	3,58
PAL-N	-	50	15,63	3,58
PAL-60	-	60	15,73	4,43
NTSC4,43*	-	60	15,73	4,43

☞ ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**

Informações sobre a garantia e direitos de autor

Garantia

A BenQ garante este produto contra quaisquer defeitos de material ou de mão-de-obra, sob condições normais de utilização e armazenamento.

Qualquer reclamação dentro do prazo da garantia deve ser acompanhada da prova de compra. Na eventualidade de este produto apresentar qualquer defeito durante o prazo da garantia, a exclusiva obrigação da BenQ e o exclusivo recurso do cliente será a substituição de todas as peças defeituosas (mão-de-obra incluída). Para obter assistência dentro do prazo da garantia, deve comunicar imediatamente os defeitos detectados ao revendedor onde adquiriu o produto.

Importante: A garantia acima indicada será anulada se o cliente não utilizar o produto de acordo com as instruções escritas da BenQ, em especial, a humidade ambiente deverá estar entre 10% e 90%, a temperatura entre 0°C e 35°C, a altitude deve ser inferior a 3000 metros e não deve ser utilizado num ambiente poeirento. Esta garantia concede ao cliente direitos legais específicos, podendo existir outros direitos que podem variar conforme a região.

Para obter mais informações, visite o website www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2013 pela BenQ Corporation. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, transmitida, transcrita, armazenada num sistema de pesquisa electrónica ou traduzida em qualquer idioma ou linguagem de computador, sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou de outra forma, sem a permissão expressa, por escrito, da BenQ Corporation.

Todas as marcas registadas e comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Declinação de Responsabilidade

A BenQ Corporation não faz quaisquer alegações nem garantias, sejam elas explícitas ou implícitas, relativamente ao teor do presente, renunciando particularmente a quaisquer garantias relativas à capacidade de comercialização ou adequação a fins específicos. Além disso, a BenQ Corporation reserva-se o direito de rever esta publicação e de efectuar periodicamente modificações no teor da mesma, sem obrigação da BenQ Corporation de notificar qualquer pessoa de tais revisões ou modificações.